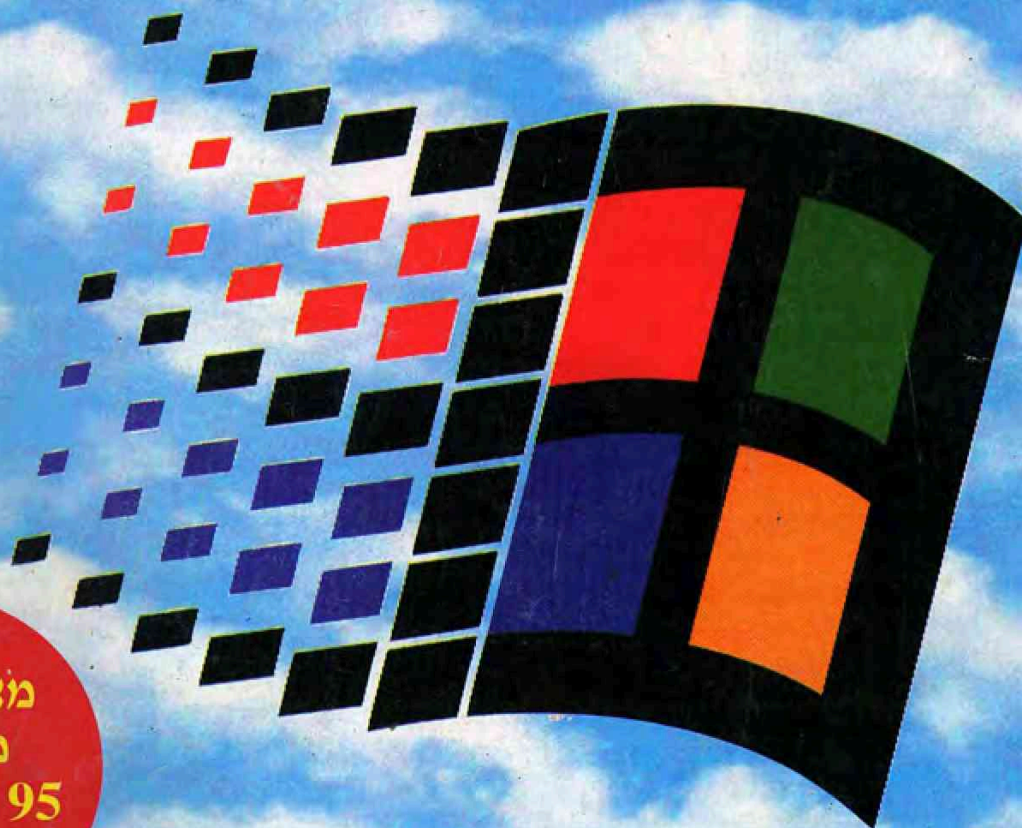
מחשבים וכיף

הירחון המוביל למשתמשי המחשב בכיף
גיליון מס' 53, מאי 1996 תשנ"ו
מחיר 17 ש"ח [כולל מע"מ] באילת 14.5 ש"ח
ISSN 2970-7287





מצורף מוסף
מיוחד על
Windows 95
בעברית

חלונות Windows 95 בעברית

סדנת מחשבים וכיף בקיבוץ געש

מס' 15 יוצאת לדרך



אפשרות להשתתפות עם לינה או על בסיס יומי

פעילויות ממוחשבות
- התנסות ב-Internet
- Windows 95
- פיתוח תכניות בעזרת מחולל יישומים
- גרפיקה, אנימציה ועוד
- פיתוח פרויקטים בתכנות
- פיתוח משחקי מחשב

כיופים
- בריכה
- סרטים
- ספורט
- אוירת הקיבוץ
- ריקודים
- ביקורים באתרי הקיבוץ
- מפגש עם ילדי הקיבוץ

לאור הביקוש הרב והצלחת הסדנאות בעבר נקיים השנה 6 מחזורים בתאריכים:

מחזור	תאריכים:
1	30/6 - 5/7
2	7/7 - 12/7
3	14/7 - 19/7
4	21/7 - 26/7
5	4/8 - 9/8
6	11/8 - 16/8

מספר המקומות מוגבל !
אנו מחכים לכם



פרטים והרשמה: מחשבים וכיף"
טל' 08-9364994, 03-6702255



משחקי מחשב חדשים - ולהיטים

ZORK — 199 ש"ח
חוית ZORK נוספת, והפעם במיטב המסורת של המשחקים החדישים, הרפתקאות עם ניחוש קסמים ותעלומות אפלות

EF 2000 — 199 ש"ח
סימולטור טיסה משולב במשחק מחשב. מציאות מדומה.

GABRIEL KNIGHT 2 — 139 (169)
גבריאל, צאצא למשפחת ציידי רוחות, יוצא למינכן לחקור סדרת רציחות זוועתיות שיכולות להיות "עבודתם" של אנשי-זאב...

הימ"מ - SWAT — 149 ש"ח
אתה איש המשטרה עליך להתגבר על כל הסכנות המיוחדת האורבות

Fifa 96 — 189 ש"ח
משחק הכדורגל הטוב מכולם. 3500 שחקנים פרשנים והכל מקמת רזולוציה מדהימה. חובה.

TOP GUN — 169 ש"ח
הכנס לחליפת הטיסה של "מווריק" קרבות אוויר בסביבה תלת מימדית חדשנית.

WING COMANDER — 209 ש"ח
הפקה הליוודית משולבת במשחק מחשב. תמונות מרהיבות.

קופסת ההפתעות — 169 (500)
החבילה המדהימה במחיר מצחיק.
4 תוכנות בקופסה אחת האפיקומן היפה ביותר לפסח 96 שוה ערך ל-500 ש"ח

Deep Space 9 — 169 (209)
ההמשך המופלא למסע בין כוכבים.
המדהים של השנה חובה לאוהדי הסדרה

SPYCRAFT — 199 ש"ח
משחק ריגול והרפתקאות הטוב ביותר בעולם, גון לה קרה וטום קלנסי עומדים נפעמים!
CIA מול קג"ב - חובה

MORTAL COIL — 179 ש"ח
משחק אסטרטגיה בתלת מימד המשלב קיטעי וידאו.
צעדי אויב וטריקים שלא נראו.

CONGO — 179 ש"ח
משחק הרפתקאות הגויגל בעיר האבודה תלת מימדי

מתקפת המורדים 2 — 229 ש"ח
אחד ממשחקי המחשב הטובים בכל הזמנים

שוליית המכשף 2 — 129 ש"ח
סיימון בהרפתקת המשך לשוליית המכשף.

Kingdom O' Magic — 199 ש"ח
קומדית הרפתקאות מדהימה סביבה תלת מי... דמויות וקווסט...

CHRONOMASTER — 199 ש"ח
משחק מרתק אשר יקח אותך למסע אל העתיד בו קסמים ומדע שוכנים יחד

RIPPER — 199 ש"ח
הרפתקאה מצמררת ע"ג 6 CD בשלוב הסגנון המוכר של פנטזמגוריה ו-Under Killingmoon

טוטומאניה — 62 ש"ח
תוכנת המחשב הטובה והחדישה ביותר, שתשפר את סיכוייך לזכות בטוטו

MechWarrior 2 — 129 ש"ח
חבילת הרחבה מעבר לתריסר MECH חדשים ומשימות חדשות

VIKINGS — 179 ש"ח
ממשק האסטרטגיה של Worcraft משמש רקע לכיבושים וקרבות הויקינגים

צלצל והזמן עוד היום ב"מחשבים וכיף" רמת-גן ביאליק 67 טל. 03-6702255
רחובות, יעבץ 21, ת.ד. 675 טל. 08-9364994 או בפקס 08-9364786 פתוח: א'-ה' 9:00-20:00, ו' 9:00-13:00
המחירים כוללים מע"מ, עד גמר המלאי. דמי משלוח 14 ש"ח (עם שליח למרבית אזורי הארץ)

סנא אלי

הסורק החדש של LOGITECH עושה הכל.
חוץ מקפה. את זה נשאיר לעלית (בפרסומות...)

ההמצאה הגדולה ביותר מאז המצאת הקפה.... סליחה, הסורק. LOGITECH PAGESCAN - הסורק הצבעוני החדש מבית 'מעתק' יודע לבצע מגוון עצום של משימות משרדיות, ומתחבר ישירות למחשב בלי כרטיס ובקלי קלות...



הוא סורק

הוא עורך

הוא מצלם

הוא מפקסס

הוא מתייק

וגם מקליד (O.C.R)

בקיצור, סורק שמנהל לך את העסק באיכות סריקה מדהימה והכל בעזרת תוכנת PerfectScan™ של Xerox®.



והמחיר
וזה החלק המצחיק היחידי - $799 + מע"מ
(2945 ש"ח כולל מע"מ)

ל- 100 רוכשים ראשונים O.C.R עברית מתנה!

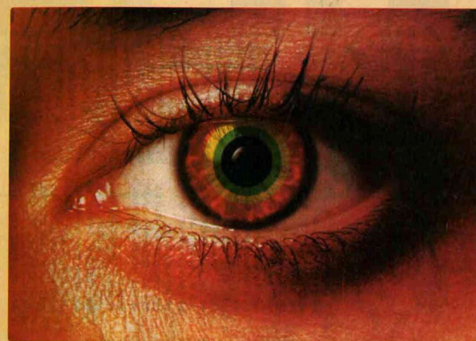
לאור הביקוש הגדול אנו מתנצלים על עיכובים שעשויים לחול באספקה!





מעתק מערכות (1987) בע"מ
תל־אביב: רח' הגר"א 25,
טל. 03־6889666, פקס. 03־6888917
רעננה: רח' ז'בוטינסקי 3,
מרכז גירון, טל. 09־913655.
רמת השרון: רח' אוסישקין 22,
טל. 03־5405802, פקס. 03־5496056.
ניתן להשיג גם בחנויות מחשבים מובחרות.

לעיניך בלבד!





Professional

שומר על עיניך כעל בבת-עינו

קח את המסך הטוב ביותר לסינון הקרינה ושיפור התצוגה. קח את המסך המונע באופן מהותי את עייפות העין מצפיה ממושכת בצג המחשב. קח את המסך שעמד (ובהצטיינות) בדרישת התקן הצבאי האמריקאי המחמיר Mil-M-13508C, Mil-C-14806A, Mil-C-48497A ובתקן השבדי MPR-II קח MTK Professional המסך האידיאלי לעיניך. בלבד ...

יבוא ושיווק בלעדי:



הכתובת המרכזית לציוד ההיקפי.

מעתק מערכות (1987) בע"מ, תל-אביב: רח' הגר"א 25, טל' 03-6889666, פקס 03-6888917
סניפים: רעננה: רח' ז'בוטינסקי 3, מרכז גירון, טל' 09-913655
רמת השרון: אושיסקין 22, טל': 03-5405802

קוראים יקרים!

הכרזת חלונות 95 בעברית, המיועדת להתקיים ב-15 במאי 1996, מהווה נקודת מפנה בעולם המחשוב בכלל ובישראל בפרט.

מערכת ההפעלה MS DOS, שבמשך השנים, אמנם, התרגלנו אליה ואיתה התמודדנו, מי בהצלחה מרובה (מעטים), ומי כמעט ללא הצלחה (רבים), הופעלה, כמובן, על טהרת האנגלית, ומאות הפקודות שלה היו זרות לרוב משתמשי המחשב בארץ.
המשתמש המצוי לא יכול היה להתמצא בכל הפקודות, ואף לא במרביתן, ועבור רוב משתמשי המחשב האישי נשאר ה-DOS קופסה שחורה ובלתי נתפסת.

WINDOWS 95 פורצת לתוך ביתנו ולתוך המחשב שלנו במהפכה מחשובית מיוחדת במינה. מערכת ההפעלה החדשה, המחליפה את ה-DOS, היא מערכת ידידותית, פשוטה להפעלה, באופן יחסי, ומיועדת למעשה 'לשבור את הקרח' בין משתמש המחשב לבין מערכת ההפעלה.

WINDOWS 95 בעברית מהווה עבור המשתמש הישראלי תוספת נכבדה ומשמעותית שתתרום, לדעתי, להגברת השימוש במחשב, להבנה טובה יותר של הפעלתו ולכניסת אנשים נוספים למעגל משתמשי המחשב.
אך יותר מכול, נראה ש-WINDOWS 95 בעברית תתרום להגברת המודעות למחשב בקרב ילדינו הצעירים.
מעתה, המחשב איננו נחלת מומחים (צעירים ומבוגרים) בלבד, אלא נחלתו של כל ילד היודע קרוא וכתוב בעברית. כלומר, גם ילדים צעירים מאוד, בני 5-6 שנים ומעלה, יוכלו להפעיל את המחשב ולהבין את פעולותיו בקלות יחסית.

בשנים הקרובות תהיה לתופעה הזאת השפעה רבה ביותר על התפתחות ילדינו ועל תרבות המחשב בקרב כלל האוכלוסייה.

מוסף WINDOWS 95, המובא במרכזו של גיליון זה, הוא יוזמה משותפת של "מחשבים וכיף" ו"מיקרוסופט", ואנו מקווים שכל קוראינו יוכלו ליהנות מהמידע ומההדרכה המובאים במוסף.

לפני כשישה חודשים הבטחנו, שעם הופעת WINDOWS 95 בעברית נמשיך בפרסום מדור מיוחד ומקיף, כדי לאפשר היכרות טובה יותר של המערכת הזאת בקרב כל משתמשי המחשב.
אנו פונים לכל קוראינו, שישלחו אלינו את שאלותיהם ואת הצעותיהם בנושא WINDOWS 95, וכמובן בנושאים אחרים המעניינים אותם.

סדנת "מחשבים וכיף" מספר 15 בקיבוץ געש יוצאת לדרך, והשנה, לבקשת רבים, תתקיים הסדנה בשישה מחזורים.
והחידוש העיקרי - השנה, במשך שלושה שבועות, תתקיים סדנת "מחשבים וכיף" גם בגליל הצפוני, בקיבוץ נאות מרדכי.
אנו מצפים להיענות רבה מצדכם, ושמאות ילדים ובני נוער ישתתפו בסדנאות האלו, שהן ייחודיות מסוגן.
תוכלו לפנות באמצעות הטלפון, ונשמח לעזור לכם להשתלב באחד המחזורים.
כמובן שלקוראי "מחשבים וכיף" ישנה עדיפות ראשונה בהשתתפות בסדנה, והם אף יקבלו הנחות מיוחדות.

WINDOWS 95 אמנם יצאה לדרך המעוברתת, אך לא הזנחנו את הנושאים האחרים, וגם בגיליון זה תוכלו לקרוא על עברית ברשת האינטרנט, על עבודה בחלונות 3.11, על בית הספר העתידי ועל משחקים מרתקים ולוהטים.

אכן, קיץ ממוחשב ומעניין כבר עומד בפתח, וכל שנשאר לנו הוא לאחל לכולנו שהשקט והשלום ישררו באזורנו ובביתנו.

שלכם, בני פיינשטיין,
עורך "מחשבים וכיף"

"מחשבים וכיף" ירחון המחשבים לכל המשפחה שנה ה', גיליון 53, מאי 1996, תשנ"ו

עורך ראשי: בני פיינשטיין
עורך משנה ד"ר מאיר בר-אילן
עורכת מדור "זה רעיון": הילדה דיין
עורך מדור "משחכיף": תומר גילת
עריכת הלשון: לאה תלמי
עיצוב גרפי: דפנה גילת
גרפיקה: נורית הדדי

ניהול ושיווק: עמי פיינשטיין
תמיכה ומחשוב: שי סייג
פרסום, מנויים ומזכירות: חנה פיינשטיין
עינבר סייג, חגית סמואלס, טלי שטרית

הדפסה, כריכה: דפוס המקור
אימפוזיציה ולוחות: "טוטל גרפיקס"

שמות המשתתפים בגיליון מס' 53 הם: (לפי סדר הא"ב)
ד"ר מאיר בר-אילן, גלעד בר-אילן, איציק בסו, גיא ברדך, תומר גילת, עדי גרסיאל, הילדה דיין, אביחי חטב, ד"ר אמנון טיל, מיכאל לוגסי, צור לוין, דוד לסרי, זהר עמיהוד, אדם ערפילי, אדיר רגב, גל שוורץ

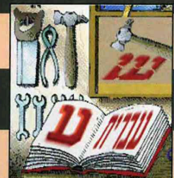
כתובת המערכת ומחלקת מודעות:
חברת "מחשבים וכיף" בע"מ ת"ד 675 רחובות, 76100
* רחוב ביאליק 67 רמת-גן
טל: 03-6702255, פאקס: 03-6702259
רחוב יעבץ 21 ת.ד. 675 רחובות
טל: 08-9364994, פאקס: 08-9364786
* המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות.

תוכן העניינים

מוסף WINDOWS 95 בעברית



יישומים



תקשורת אינטרנט



משחכיף



למידה כיף

מגוון ממוחשב



מבט אל העתיד

ד"ר אמנון טיל

צבת בצבת עשויה

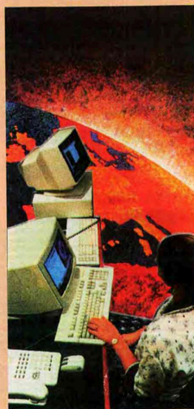
(מי תורם למי? - הקידמה בהוראה או הקידמה המדעית?)

חודש ניסן, תשפ"ו, 2026.
האביב הגיע לארצנו הקטנה.

מפי עוללים ויונקים

הנאורולוג, פרופ' מיכאלי, יבוא היום לבית הספר "אביבית", כדי לספר על השיטה שבה החל עוד בשנת 2010 - ללמד תינוקות, עוד בהיותם ברחם אימם.
נושאי הלימוד הם שונים, למשל, לימוד השפות האנגלית והעברית.

עוד בשלהי המאה הקודמת, כבר בשנת 1996, הבחינו המדענים שניתן לנצל ללימוד את התקופה שבה העובר נמצא עדיין ברחם אמו. והוכח, שהלמידה ברחם משפרת מאוד את יכולתו השכלית של היילוד.



לאחר 14 שנים של ניסיונות מדעיים שנעשו על ידי מדענים שונים ברחבי העולם, פיתח פרופ' מיכאלי, בשיתוף עם מדעני מכון ויצמן למדע והמדען האנגלי SIR RICHARD GILL, דרך יעילה למדי בנושא זה.

השיטה כרוכה בהחדרת מחשב וידאו זעיר לרחם האם, המקרין לעובר תמונות וסרטים שונים, קולט את תגובותיו ומגיב עליהן בהתאם.

הרצאתו של פרופ' מיכאלי בבית הספר "אביבית" מועברת בשפה האנגלית (בטכנולוגיית ועידת וידאו) לבית הספר האנגלי, KING JAMES SCHOOL, וילדי בית ספר זה (שבו לומד גם DAVID, בנו של המדען הנ"ל) שואלים שאלות שונות ונענים מיד.

שיחת הוועידה מתקיימת באמפיתיאטרון של ביה"ס. יש בו מסך וידאו ענק המציג **בשלושה חלונות:**
בראשון נראה פרופ' מיכאלי, בשני - ילדי "אביבית" ובשלישי - ילדי בית הספר האנגלי.

בחלון נוסף מוצגים סרטי וידאו על השימוש בשיטת לימוד של עוברים ועל מבחני התפתחות שונים לילדים אלה, בהשוואה לילדים אחרים שנולדו ללא התערבות של למידה עוברית.

חלק מתלמידי בית הספר "אביבית" כבר זכה ללמוד בשיטה זו, ואילו פרופ' מיכאלי עצמו הוא בוגר בית הספר "אביבית" מהשנים שקדמו להפעלת השיטה.

מה נשתנה?

■ לימוד השפה האנגלית
לימוד השפה האנגלית, החל מכיתה א', הונהג בשנת 2000 כמקצוע חובה בבית הספר "אביבית" (שהיה בית הספר הראשון בארץ שהנהיג מקצוע זה כמקצוע חובה).

בשנת 2010 הכריז שר החינוך הקודם (נכדו של פרופ' הררי, מנהלו הנוכחי של מכון ויצמן) על מקצוע האנגלית

כמקצוע חובה מכיתה א' בכל בתי הספר בארץ. 'ילדי המחשב', ששיחקו באינטרנט כבר בשנות ה-90 של המאה שעברה, הם שהחלו לדבר בשפה מוזרה בשם **אנגלוע**, שהיא תערובת מוזרה של **עברית**, **אנגלית** ו**"מחשבית"**, מעין יידיש מודרנית.

■ אמנות ממוחשבת

בבית הספר "אביבית" פועל כיום חוג לאמנות המשלב טכניקות של ציור, גרפיקה ואנימציה בעזרת המחשב (CORAL DRAW 5) עם אמנות קלסית של ציור, פיסול ותיאטרון. התלמידים יכולים ללמוד בחוג הקלסי, או בחוג האמנות הממוחשבת, או בחוג משולב שבו הם רוכשים ידע משני הקורסים הראשונים.

■ ארכיאולוגיה

חוג אחר הוא חוג הארכיאולוגיה, הנחלק לשניים:

א. אנשי השדה שיוצאים פעם בשבוע לעזור בחפירות ארכיאולוגיות בשרון, ומשתמשים במגלי מתכות משוכללים המצביעים על נוכחות חפצי מתכת בסביבה.

ב. האמצעי הממוחשב - משתמש בממצאי החפירות השונים ומשחזר, בעזרת סרטי אנימציה, את החיים בתקופה שנחפרה, כדי להמחיש לילדי הארץ והעולם כיצד חיו האנשים באותה עת.

מתוך סרטים של שחזור התקופה, התלמידים יכולים לחזור אליה בטכניקת המציאות המדומה (VIRTUAL REALITY) ולחוות את החיים בתקופה זו. את סרטי ה-VR האלה ניתן למכור ברשת ה-EDUNET ולהקדיש את הרווחים לפיתוח סרטים חדשים.
כיום החפירות מתקיימות בתל קסילה שבימוזיאון ארץ ישראלי שברמת אביב, שם נתגלתה, מתחת לחפירות תל קסילה הידועה, שכבת כלים מתקופה קדומה, והחופרים נעזרים בתמיכות שונות כדי לא להרוס את הממצאים של החפירות הקיימות. בין החופרים נמצא דרור זאבי, נינו של רחבעם זאבי, מנהלו בעבר של המוזיאון.



התרומה לביטחון על רקע האירועים הפוליטיים באזור

רבים מבין בוגרי בית הספר "אביבית", וכן מבין בוגרי בית הספר להנדסאים הסמוך לבית ספר "אביבית" והמהווה מסלול המשך לילדי בית הספר, מאיישים את מסלול חיל התקשוב של צה"ל - החיל העיקרי המצעיד את צה"ל קדימה ומחליף בחשיבותו את חיל האוויר הישראלי-אמריקאי הנמצא באזור.

תפקידה של יחידת התקשוב של צה"ל, בנוסף לתפקיד שיפור מערכת התקשוב של צה"ל שרובו ממוחשב ומתוקשב, **הוא להשתלט, ברגעים הראשונים של המלחמה, על מחשבי האויב.**

השתלטות תיעשה על ידי -
א. שיתוק חלק מהם;
ב. העברת פקודות מדומות הגורמות לאויב להמטיר אש על עצמו;
ג. החדרת וירוס קטלני המופץ במהירות והמוציא מכלל פעולה כל מחשב או רשת הבאה אתו במגע.



כחלק מהסכמי השלום בין ישראל לסוריה ומדינות המזרח התיכון השונות, הוצבה בישראל **דוויזיה מעופפת אמריקאית-ישראלית** (THE 101 AMERICAN-ISRAELI FLYING DIVISION) המצוידת בטילי חץ, בפטריוט משופר, ב'פופאי', בפיתון וב'צעצועי' מלחמה אחרים, נוסח STAR WAR (מלחמת הכוכבים), ומאז, אף מדינה באזור אינה מעזה להתגרות בישראל.

אחת היחידות הנועזות בדוויזיה המוטסת האמריקאית-ישראלית היא יחידת המזל"טים המורכבת ממטוסים זעירים ללא טייס שעליהם מצלמות וידאו ממוחשבות העובדות בתקשורת עם חדר המלחמה של חיל האוויר.

חלק מיחידה זו עוסק בסיור ובתצפיות, וחלק אחר עוסק בתקיפת כל אויב המתגלה על ידי מזל"טי הסיור.
מזל"טי התקיפה בנויים לתקיפה 24 שעות ביממה על ידי שימוש מתוחכם במכ"ם, בקרני אינפרה אדום ואולטרה סגול ובתותחי ליזר.

המשך בעמ' 12

המשך מעמ' 10

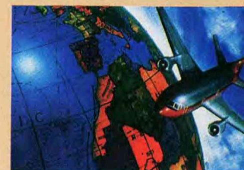
הניסיון האחרון (בשנת 2007) של **העירקים** לתקוף את ישראל בטילי סקאד משופרים גרם לכך שכל אזור D בעיראק, שבו פעלו הסקאדים, חזר להיות מדבר שממה, ומאז לא נשמעו מצהלות מלחמה מכיוון זה.

בשנת 2012 התחוללה בעירק מהפכה צבאית. **סדאם חוסין** הודח סוף סוף מכיסאו ונשפט למוות על ידי הכת הצבאית השלטת, שמיהרה לכרות ברית צבאית עם ארה"ב.

באירן אירעה מהפכה חילונית בשנת 2020 והאייטולות ששלטו עד אז הוגלו לשירז, שם הוקם למענם מרכז דתי שבו יכלו להתפלל ולמלא אחר כל צורכיהם הדתיים.

שליט לוב, **מועמר קדאפי** הזדקן, והפך להיות מוסלמי מאמין. הוא הקים לו במדבר הלובי מרכז דתי שבו הוא מתפלל חמש פעמים ביום. בנו חאלד, מנהל את לוב בסגנון מערבי יותר, ואפילו מרשה להקרין את ערוץ MTV ברחבי לוב.







ההתיישבות בחלל כנושא הלימוד המרכזי בשנה"ל תשפ"ו

הנושא הארצי בשנה"ל הזאת הוא 'ההתיישבות בחלל'. ישראל הקימה, מאז שנת 2005, שלוש מושבות חלל הנעות מעל כדור הארץ בגובה של 600 ק"מ, ומקיפות אותו כל 12 שעות.

בכל 4 שעות נמצאת אחת ממושבות החלל מעל ישראל ואפשר ליצור איתה קשר בעזרת תוכנת ה-INTERSPACE.

אפשר לבקש נתונים מדעיים שונים, תצפיות על מקומות בכדור הארץ ועוד, הנקלטים באמצעות טלסקופים ממוחשבים הנמצאים בה.

מושבות-החלל משמשות להעברת ערוצי טלוויזיה בכבלים, שמספרם הגיע עד כה ל-500 ערוצי כבלים, המשודרים בארץ.

לדוגמה, ערוץ -
- לחובבי כלבים וחתולים;
- לאספני בולים;
- לנושאים היסטוריים;

וערוץ הנופש, המהווה תחליף וירטואלי לאלה שקשה להם להגיע למקומות האמיתיים.

פיתוח אחר, שנעשה בארה"ב לפני כ-20 שנה והובא לישראל לפני 15 שנים: **"הערוץ הפרטי". דרך תוכנה בשם "PRIVAT CABLE", אפשר להודיע לשלט אישי באילו נושאים מעוניינים לצפות, והשלט אוסף מתחנות הכבלים השונות את התכניות שמעוניינים בהן בחודש הקרוב, והטלוויזיה-מחשב מקרינה אותן באופן אוטומטי.**

מושבות החלל מחולקות לשניים:
- **החלק הצבאי** המקיים תצפיות על כדור הארץ והמסוגל להפעיל כושר התערבות מהחלל במקרה הצורך.
- **החלק המדעי** עורך ניסויים ותצפיות בחלל, בוחן חומרים וכן המצאות שונות בחלל.

לרשות מושבות-החלל עומדים מדענים צעירים, ממיטב הנוער בארץ, וקבוצות של כ-200 בני נוער שוהות בחלל במשך כחצי שנה, הן כחלק מהחינוך המדעי והן במסגרת כוח-החלל של צה"ל.

עם הקמת שלוש מושבות החלל בשנת 2010, הסיסמה הייתה:

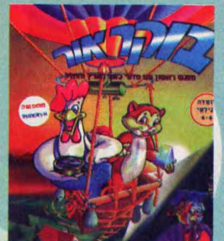
"הטובים למושבות-החלל"!

ואמנם, הייתה היענות רבה מצד העילית המדעית הישראלית לנושא זה. חלק מצאצאי מפוני סיני (נכדים ואף נינים) שחיו על זיכרונות החופש בסיני - בשארם, בדהב, בנואבה וכו', בחרו במושבת-החלל כמקום משכנם הקבוע.

דר' אמנון טיל הוא יועץ עצמאי וכן מרצה למחשבים במכללת בית ברל בכפר סבא ובמכללת תלפיות בת"א.

תוכנה

"בוקר אור" - מפגש ראשון עם מדעי כדור הארץ והחלל



מי מאתנו לא חלם בילדותו לתפוס את השמש, לבקר במאדים, או סתם לשייט בחלל.
כל זאת ניתן יהיה להגשים בעזרת הלומדה "בוקר אור" העוסקת במדעי כדור הארץ והחלל והמיועדת לילדים בגילאי 4-8.

יתרונה של הלומדה, המשווקת על ידי "מחשבת", הוא ביכולתה לשלב משחק הרפתקאות משעשע ורווי בהומור עם לימוד חוקי מדע, וזאת מבלי שהילד יחוש כי הוא עובר תהליך שיטתי של למידה.

הלימוד נעשה בארבע סביבות ידידותיות:
התבוננות בקטעי אנימציה וסיפור, הפעלת שעשועונים, התמודדות עם משחקים בעלי אתגרים לימודיים והאזנה להסברים המלווים בתמונות וידאו.

פרט להנאה מהמשחק, הילד מתרגל נושאים שונים, כגון:
התמצאות במרחב, זיהוי תופעות, העלאת השערות, חקירה (בדומה למדען) ועוד.

'חלונות 95' בעברית

אם לא ידעתם, תאריך ההשקה של התוכנה הוא 12.5.96 - קבלו אותה!

נורטון קומנדר ל'חלונות 95'

התוכנה המפורסמת מחברת 'סימנטק' עשתה הסבה למערכת ההפעלה החדשה (32 ביט), ותשווק בקרוב בישראל.

Remote Desktop

תוכנה חדשה לשליטה מוחלטת מרחוק בשרת מסוג 'חלונות NT'.

קוויק ויו פלוס

קוויק ויו פלוס (Quick View Plus) - **המשלים ההכרחי לחלונות 95, שפועל גם בחלונות 3.1**

חברת "אינסו" משיקגו, שלאחרונה מינתה את "פי.אף.1 מערכות" כנציגתה הרשמית והבלעדית בישראל, הוציאה לשוק את תוכנת הצפייה **"קוויק ויו פלוס"**, המאפשרת גם צפייה וגם שימוש ב-200 סוגים של קבצים, לפחות, מבלי להזדקק לתוכנה שיצרה אותם.

בשבועות הקרובים יוחל בישראל שיווקה של מערכת ההפעלה "חלונות 95 " בעברית.



כל מי שכבר התנסה במערכת ההפעלה הזאת יודע כי **אחד החידושים שבה הוא היכולת לראות את תוכנו של קובץ** על ידי השימוש במקש הימני של העכבר.
הבעיה היא שניתן לצפות רק בקובצי טקסט, וגם אז רק באופן פסיבי (דהיינו - לראותם בלבד.)

חברת "אינסו", שפיתחה את תוכנת הצפייה הבסיסית של חלונות 95 , שיכללה את טכנולוגיית הצפייה **והפכה את "קוויק ויו פלוס" לכלי הכרחי לכל מי שעומד לעבור לחלונות 95.**

לאחר שמתקינים את התוכנה (נדרשות לכך כשלוש דקות), היא מצטרפת למערכת ההפעלה באופן "שקוף."
כאשר המשתמש מצביע על קובץ ולוחץ על המקש הימני של העכבר, נפתח אוטומטית חלון נוסף, ובו מוצג תוכן הקובץ.

תוכן הקובץ יכול להיות מכל סוג -
תמונה (בכל הפורמטים);
טקסט מתוך תוכנת עיבוד תמלילים ;
גיליון אלקטרוני ;
דפי אינטרנט ;
קבצים דחוסים ;
בסיסי נתונים.

היתרון הגדול של "קוויק ויו פלוס" הוא שלאחר שנפתח חלון התצוגה, ניתן לעשות בתוכנו שימוש רב .

לדוגמה, אפשר -
להעתיק את התמונה לזיכרון (על מנת להדביק אותה ביישום אחר);
לחפש טקסט ספציפי בקובץ טקסט (ממש כמו במעבד תמלילים)
ולהעתיק אותו ;
לקחת רק את **החלק הדרוש** בקובץ דחוס **ולפרוש אותו ;**
וכן הלאה.

חדש חדיש וממוחשב חדש חדיש וממוחשב

"קוויק ויו פלוס" מאפשרת להשתמש בכל קובץ שהוא, מבלי להיות תלויים בתוכנה שייצרה אותו. בכך מציעה התוכנה פתרון אמיתי ויעיל לתסמונת "מגדל בבל" השוררת בשוק התוכנות העולמי, מרובה הפורמטים.

הקובץ המוצג שומר על כל תכונותיו המקוריות .
קובץ של גיליון היישומים "אקסל", למשל, ייראה כאילו תוכנת "אקסל" פתוחה ופועלת (וכך גם אפשר להעתיק ממנו נתונים. קובץ של מעבד תמלילים יציג את כל העיצוב הגרפי שהושקע בו).

הפעולות העיקריות שניתן לבצע אותן ב"קוויק ויו פלוס" באמצעות קובץ הן:
צפיה, העתקה, חיפוש טקסט פנימי, פרישת דחיסה, הדפסה ומיזוג.

כאמור , "קוויק ויו פלוס" מצטרפת למערכת ההפעלה **חלונות 95** באופן אינטגרלי.

למי שממשיך להשתמש ב**חלונות 3.1** (או ב'**חלונות לקבוצות עבודה**)', **"אינסו" מייעדת גרסה מותאמת של התוכנה .**
גרסה זו זהה לחלוטין לגרסת חלונות 95, אך פועלת כתוכנה נפרדת ולא כחלק ממערכת ההפעלה .
בגרסה זו **ניתן לשלב את "קוויק ויו פלוס" בתוך מנהל הקבצים**, ובכך לקצר מאוד את זמן הגישה אליה.

אינטרנט

ביל גייטס מוכר תמונות

המייסד של חברת מיקרוסופט והבעלים שלה, ביל גייטס האגדי, בונה לעצמו אימפריה חדשה באינטרנט, כך נמסר בעיתון 'הארץ'. מיקרוסופט רכשה את ארכיון התמונות הממוחשב של חברת 'קורביס' המכיל יותר מחצי מיליון פריטים.

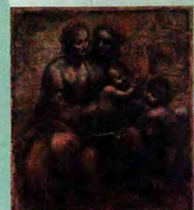
ארכיון 'קורביס' מאפשר לכתבי עת, לפרסומאים, ולמעשה, לכל בעל מחשב אישי, להוריד תמונה ישר מאתר קורביס באינטרנט.

התמונות מאוחסנות בצורה ספרתית, והמעתיקים יכולים לקבל העתקים טובים, ממש כמו המקור.
באמצעות ארכיון זה ייהנה ביל גייטס מן הזכויות הספרתיות של אחדות מן התמונות המפורסמות ביותר במאה ה-20.

מאז הוקמה בשנת 1989, רכשה חברת 'קורביס' את ארכיון התצלומים הגדול בעולם, וכן את הזכויות על כמה ארכיונים מוזיאוניים מהמפורסמים ביותר.

קורביס מאפשרת כיום להעתיק את התמונות מאתר האינטרנט שלה, והשירות הזה ניתן עדיין חינם, אך יש להניח שבעתיד הקרוב יתחילו בגביית כספים עבור שירות זה.

יש להניח שעם הפיתוח הטכנולוגי שיאיץ את מהירות העתקת התמונות מרשת האינטרנט, יילך ויגדל השימוש בארכיוני התמונות.





משחקים

'מחשב תשבצ' לפתרון תשבצים

תוכנה מבית 'באג' (מאת ברי פריגת), ובה 60 תשבצים בעלי תוכן מגוון. ממשק שליטה נוח.



Absolute Zero

משחק פעולה (מבית 'הד-ארצי מולטימדיה') המאפשר לעוף ולנהוג ב-7 כלי רכב. סאונד סטריאופוני ועיצובים גרפיים בטכנולוגיה של סיליקון גרפיקס. לחובבי אקשן ומדע בדיוני.

קומדי סטור

גיבורי הטלוויזיה ובראשם הלפלף וזיוזיו מגיעים למחשב במשחק משעשע והידודי (=אינטראקטיבי), מבית הד-ארצי מולטימדיה. לחובבי הומור, וידאו וקומיקס.

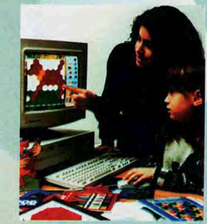


חדש חדיש וממוחשב

לילדים

פסיפס

תוכנה אחת מתוך כמה של חברת 'בוקי' מאשדוד. פעילות יצירתית לילדים, פאזלים ועוד.



זהירות - עכברים מתרוצצים באופן חופשי !!!

עכברים וכדורי עקיבה אלחוטיים של לוג'יטק הפועלים ללא מגבלת מרחק או מחסומים.

TRACKMAN LIVE - חופשי ומאושר

TRACKMAN LIVE הוא אמצעי עקיבה, שעושה שימוש בטכנולוגיית גלי רדיו, אולם, בניגוד למכשירים העובדים באופן אלחוטי, ל-TRACKMAN LIVE אין מגבלות מרחק או מחסומים.



אמצעי עקיבה זה מצוין לפרזנטציות, מאחר והוא אינו קשור "בטבורו" למחשב, והמשתמש יכול להסתובב בחדר כאוות נפשו ולהתייחס לקהל מאזיניו.
יותר מכך, ניתן להשתמש ב-TRACKMAN LIVE במרחק של עד 10 מטרים מהמחשב, כולל מחסומים. הוא מסוגל לקלוט ולהיות מקושר למחשב גם דרך ערימת מכשולים, אנשים ואפילו קירות.

התכנון הארגונומי המיוחד של המוצר מונע עייפות מכף היד ואפילו נזק בריאותי, העלולים להיגרם כתוצאה משימוש ממושך ביד. בנוסף לכך, הוא מעלה את התפוקה ואת היעילות.
TRACKMAN LIVE מותאם ל- WINDOWS 95.

חברת 'מעתק', נציגת LOGITECH בישראל, משווקת את העכבר המיוחד לקהל הישראלי. מחירו לצרכן יהיה כ-$ 265 + מע"מ.

עושים מוסיקה

לומדה לבני 5 ומעלה להקניית חינוך מוסיקלי. ניתן לקבוע בקלות את הצלילים ואת כלי הנגינה כך שהמוסיקה לא רק נשמעת אלא אף נראית.

חומרה

דיסקים קשיחים בעלי קיבולת-שיא

חברת 'סיגייט' מציעה כיום דיסקים קשיחים בקיבולת שנעה בין 420 מ"ב ועד ל-29 ג"ב. דיסקים קשיחים ממשפחת 'מדליסט' בממשק חיבור IDE נעים במהירות 4500 סיבובים לדקה, ובעלי מהירות איחזור של 10.5 מילי-שניות, קיבולת 2.5-4.2 ג"ב ובגודל 4.2 אינטש.

מדפסת לייזר 'טייפון 40'

מדפסת מחברת 'ידטה פרודקטס' המדפיסה במהירות של 40 עמוד לדקה (בעלות של 3.9 אג' לעמוד). ניתן להדפיס משני צדי הדף, מזין המכיל 3000 דפים ועוד. המדפסת מבוססת על שני מעבדי RISC ומאפשרת הגדרת 64 מדפסות וירטואליות הנבדלות אחת מהשנייה.



טכנולוגיה

שירות באמצעות BBS

חברת 'קרט', משווקת מדפסות קנון (ומצלמות), פתחה אתר BBS, ובו כל ההתקנים החדשים למדפסות השונות בסביבות העבודה השונות. זהו סוג של שירות חדש ללקוח, ובו ניתן לקבל תמיכה בכל שעות היממה, מבלי שצריך להשבית את המערכת.

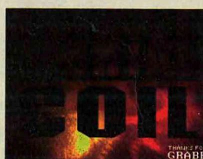
טלפון סלולרי לדיבור, לפקס ולנתונים

חברת 'מוטורולה' מפתחת טלפון סלולרי שיאפשר לשלוח ולקבל מסרים על ידי הקול (כמו כל טלפון), בפקסים וגם בדואר אלקטרוני. הטלפון יעביר נתונים למחשב באמצעות תקשורת מבוססת אינפרא-אדום.

חדש חדיש וממוחשב
חדש חדיש וממוחשב

שחק אותה



שלום לכל קוראיי הנאמנים, השאלה, האם יש באמת כאלה? מישהו בכלל טורח לקרוא את מה שאני כותב כל חודש?
קצת קשה לי לדעת, הרי אני יושב כאן, בצד השני של העיתון, כותב את מה שיש לי להגיד באותו רגע ואז, העיתון נשלח אליכם. ולכם ישנה תמיד זכות הבחירה בין לקרוא את הקשקושים שלי כל חודש, או פשוט להעביר עוד עמוד.

אז מה היה לנו החודש?

טוב, הייתה התערוכה בגימנסיה 'הרצליה', שהתקיימה מיד אחרי ליל הסדר (מה, כבר הספקתם לשכוח את כל השבוע הזה שאכלנו בו דיקטים כל הזמן?).
ובנוסף, כמו לאחרונה, נחת עלינו מבול של משחקים חדשים.

אני יודע שלא תמיד אתם מקבלים את כל המשחקים שאתם רוצים,, את כל הכתבות שרציתם לקרוא, אבל זה מה יש. אני מקבל בכל פעם כ-20 עמודים, ולתוכם אני מנסה לדחוס את כל מה שאפשר.

ומה יש החודש מבחינת כתבות?

טוב, אז יש את -
CHORNOMASTER, **שזהו קווסט** בהחלט משובח ומדהים וקצת שונה בכל הגל הזה של הקווסטים המצולמים שמכילים שלל כוכבי קולנוע.
ישנו האפקט הציורי הזה, שאין כל כך במשחקים, כגון, **GABRIEL KNIGHT 2**, שבגיליון זה, סוף סוף, יש עליו כתבה.

אני יודע, הכתבה קצת התעכבה, אבל הבטחתי שאת המשחק הנ"ל אני חייב פשוט להכניס לעיתון, אפילו שהוא קצת ישן.

חוץ מזה יש לנו את **MORTAL COIL**, **שזהו משחק פעולה-אסטרטגיה**, שאמנם בתחילה מזכיר קצת את המשחקים סטייל DOOM, אבל מהר מאוד מגלים שהמשחק הרבה יותר מתוחכם ממה שזה נראה.

מה עוד? - טוב, אז מבט קצר בשאר דפי העיתון מגלה שבמדור ה-WINDOWS 95 יש עוד משחק שלנו, **EARTH WORM JIM**, שהוא בשאיפה, פריצת דרך במשחקים המיועדים לחלונות.

ולסיום, בקשה:
ישנו מדור אחד שהוא מדור הרמזים, שמתפרסם כבר... טוב מאז שהעיתון קיים. זהו מדור שבעצם הוא מדור שלכם, של הקוראים, שבו אתם שולחים רמזים ופתרונות, אנחנו עורכים אותם ואף נותנים פרסים למתמידים.
אז לאחרונה ישנה בעיה של מחסור בחומר מצדכם, ואני נאלץ לבסוף לפנות לכתבים, כדי שיכתבו בעצמם פתרונות ורמזים, ולכם הקוראים יהיה ממה ליהנות.
זאת לא המטרה כאן, חבל באמת שאתם כבר לא משתפים פעולה כמו קודם.
איך אומרים? - ההפסד כולו שלכם.

שלכם,
תומר גילת

GABRIEL KNIGHT 2

THE BEAST WITHIN

גבריאל נייט 2

דוד לסרי



זאבים. זהו שם הסיפור.
לכאורה, זאבים פשוטים ואפורים.
לא! הפעם לא מדובר ב"סתם" זאבים!
אלא בזאבי-אדם, ולמבינים ענ"ין:
WEREWOLF.



THE BEAST WITHIN



מי שאינו זוכר, כי אולי בילה את השנים האחרונות באיסוף שבלולים ולטאות, בפעם האחרונה (גבריאל נייט 1) היינו בניו-אורלינס וחקרנו פרשיית רציחות וודו מסתורית.

את השנה האחרונה גבריאל בילה בטירה של משפחתו שנמצאת בעיירה ריטרסברג שבגרמניה, שם כתב על החוויות שעבר (במשחק הקודם).

באחד הלילות אנשי העיירה מתקהלים בפתח הטירה ומבקשים את עזרתו של גבריאל (בתור צייד רוחות), כדי למצוא את רוצחה האמיתי של ילדה קטנה שרציחתה (ורציחות דומות נוספות באזור) יוחסה לזאבים שברחו מגן חיות מקומי. הם טענו שהרוצח אינו זאב רגיל, אלא WEREWOLF: אדם-זאב.

לעבדנו הנאמן אין ברירה אלא להצדיק את תוארו (צייד-רוחות) ולפתור את התעלומה.

זוהי הנקודה שבה אתם נכנסים לתמונה. ולא לבד! זוכרים את גרייס ניקמורה? העוזרת החכמה והחצי יפנית של גבריאל מהמשחק הקודם? טוב... אז גם פה היא מופיעה... אך חלילה... לא כדמות משנית, הפעם היא דמות ראשית לגמרי! הפעם היא "תשחק אותה", לסירוגין, יחד עם גבריאל, זיתומרת שיום אחד אתם תהיו גרייס, ולמחרת - גבריאל.

פשוט, לא? (כל מי ששיחק קינג קווסט 7 מבין את הרעיון...)
גרייס נמצאת בריטרסברג וגבריאל נמצא במינכן והם מעבירים ביניהם אינפורמציה דרך הדואר. בפרק האחרון (ה-6) שניהם בריטרסברג. בחלק מהפרק גבריאל משחק, ובחלקו השני - גרייס.

במשחק הקודם גרייס "קרעה ת***" (SORRY! אבל לא מצאתי ביטוי מתאים יותר...) בחיפוש ובקריאה בספרים ישנים ודהויים. גם הפעם היא עושה את זה... אבל הבעיה, שאתם (כל מי שקונה את המשחק...) עושים את זה יחד איתה...

כן, כן... יש גם דכאונות במשחק - צריך לעבור על ספרים שדנים בנושאים, כמו "לודוויג השני - האיש ופועלו" או "מה הם השלבים בטרנספורמציה מאדם לאדם-זאב"...











זה נשמע מסובך, אבל זה באמת לא כל כך קשה... לא צריך לקרוא מלה במלה, גרייס תקרא את זה בקולה הצלול... וגם כך לא צריך לעבור על כל ספר מתחילתו ועד סופו, קוראים רק את העמודים הנבחרים.



תפקידו של גבריאל במשחק מסתכם במספר יעדים כלליים:
הוא יצטרך **להוכיח** את הטענה **שהזאב** הנתעב והשפל (טוב, הגזמתי..) שביצע את הרציחות **הוא WEREWOLF** ולא זאב רגיל שברח מגן החיות...
אחר כך לא נותר לגבריאל אלא **למצוא את ה-WEREWOLF ולטפל בו...**

בו בזמן **גרייס מתחקרת אנשים, "חורשת" ספרים ומבקרת במקומות שונים שאולי יעזרו קצת...** היא תגלה שגם המלך לודוויג השני היה נגוע בקללת האדם-זאב, ותגלה גם את הקשר בינו לבין האופרה האבודה של המלחין הגרמני וגנר.
כפי שכבר הבנתם, המשחק מתרחש בגרמניה, עובדה שקצת מפריעה... כמעט כולם מדברים במבטא גרמני כבד, ובמקרים אחדים - לא מובן, והשאר בכלל לא יודעים אנגלית.

המשחק מתפרש על 6 פרקים (הנמצאים לבטח על 6 תקליטורים), **והגרפיקה** (כמעט הכול וידאו) ממש **ברמה גבוהה.**
הסאונד מוסיף המון לאווירת המסתורין (במיוחד כשנוברים באיזה ספר עתיק וצהוב וקוראים על הסמפטומים של WEREWOLF טיפוסי).

המשחק דומה מאוד לפנטזמגוריה מבחינה גרפית (וגם במספר התקליטורים...) אך לשמחתי, פה אין טיפים בסגנון ה"גולגולת" מפנטזמגוריה! (דבר שקיצר את פנטזמגוריה באופן משמעותי...).

את סרטי הווידאו אפשר לראות ב-2 מצבים: במסך גדול ובמסך קטן.
אני העדפתי לעבוד על מסך קטן, כי משום מה הדיבור לא התאים לווידאו במסך הגדול, אך במסך הקטן זה היה מושלם! אמנם קטן... אך לא נורא.

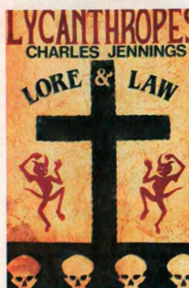
העלילה אולי נשמעת קצת בדיונית, אבל היא מבוססת על נושאים אמית"ם

(זאת, לפחות, קראתי ב-"ABOUT"...), לודוויג השני באמת היה מלך גרמני, והמלחין וגנר באמת היה קיים. אבל את מי זה מעניין!...

לא, באמת, העלילה מעניינת ומושכת, ומצויים בה המון אלמנטים של ה"על-טבעי", דבר שלפי מיטב ידיעתי, מעניין אוכלוסייה לא קטנה על כדור הארץ (X-FILES [תיקים באפלה וכו').

אולי זה נשמע קצת אדיוטי ליצור משחק על אנשי-זאב, אבל בחברת 'סיירה' הופכים את הנושא הזה לרציני במיוחד ובכלל ללא-אדיוטי...

בקיצור, באמת אחלה משחק! רוצו לקנות! ומהר!
(אני כבר גיליתי מיהו ה-WEREWOLF, וגם הספקתי אפילו להיות WEREWOLF! אתם תצליחו! נחכה ונראה...).



ציונים

גרפיקה - 95
הו מאמא! WOW! אחלה גרפיקה שבעולם. כל קטעי הווידאו באיכות אדירה! אך יש מספר מסכי משחק שהאיכות בהם לא משהו... נעבור על זה בשתיקה...

סאונד - 95
אין לי טענות! חוץ ממספר מקרים שהמבטא הגרמני הפריע במיוחד...

עלילה - 100
אהבתי אותה! אכלתי את הצפורניים עד המרפקים!

אורך חיים - 90
משחק קשה. אך "קווסטרים" מנוסים יעמדו בפניו. לקח קצת זמן לגמור אותו.

ממשק - 100
אין טענות! זהו!

כללי - 96
האימא של הקווסטים. היה שווה כל שנייה שבזבזתי עליו!

Wing Commander IV
The Price Of Freedom

מיכאל לוגסי

כדי ליהנות מכל סוגי המשחקים הקיימים, צריך, כנראה, לרכוש ארבעה כותרים שונים.
או - אפשר לנסות את סדרת - Wing Commander, ובמיוחד את הפרק האחרון:
WC4 - The Price Of Freedom.

משחקים את Blair, טייס בכיר בצי הכוכבים, שמאז ההרפתקה הקודמת - המלחמה נגד הקילראים - לא עשה דבר מיוחד. את רוב זמנו בילה בבאר מקומי בכוכב נידח, עד שלפתע מגיע Maniac, איש הכנף המצטיין של Blair, ומבשר בהתרגשות: "עליך לשוב לאותו שדה קרב, אך הפעם, נגד המורדים ומתנגדי הממשל החדש."

את השיפור הרציני בסרטי הווידאו, שהפכו לעניין המרכזי במשחק, רואים כבר בהתחלה.
לא עוד קליפים נדושים, כעת מדובר בהפקה מלאה, בתקציב של 10 מיליון דולר!
מפיקים, תסריטאים, בימאים וכמובן, שחקנים מוכרים ומוכשרים ממלאים את המסך בסצינות מתח ופעולה מעולות, עם עלילה מרתקת שלא נראתה במשחק מחשב כלשהו ובכלל.

במשך הדיאלוגים הרבים שעורכים, תהיה עצירה קצרה ואפשרות בחירה מתוך שתי אופציות שונות, שבעזרתן קובעים את התנהגותו של Balir ואת תשובתו. חייבים להקשיב לשיחה כולה, כדי להבין את הפרטים ולבחור בדרך המתאימה למתן התשובה.

לפני כל יציאה למשימה מקבלים תדרוך מקיף ומעניין מהמפקד הראשי.



חלק גדול מהמשימות יהיה כעת גם משימות קרקע - מהפגזת בסיסים ומפעלים ועד לחילוץ שבויים ולחטיפת אישים.

הגרפיקה המפורטת תגרום, מצד אחד, למשימות שיהיו איטיות באופן רצחני, אך מצד שני, היא תקפיץ את המשחקיות בשילוב המעניין שתיצור.

ממש לפני ההמראה צריך יהיה לבחור גם את החללית שבה משתמשים ואת הנשק שיטעינו אותו בה - הכול בהתאם להוראות ולסגנון המשימה. המגוון של שני האלמנטים האלה לבטח יגדל בהמשך, בעיקר אם הפעולות המבצעיות יצליחו וההוראות יושלמו במלואן.

הדבר יהיה קל יותר, אם בוחרים באיש הכנף הנכון, מתוך חמישה נתונים.
לכל אחד תכונות משלו לפי 4 קטגוריות: אומץ, אגרסיביות ושליטה בניווט ובירוט.

כל זה נחמד ונהדר, אך כשמגיעים לקטע הסימולטור עצמו, מתאכזבים מעט.
חב' Origin החליטה לשנות אזור זה, ובצדק, אך לא עשתה די.
כבר לא רואים את הברכיים ואת היד האוחזת בג'ויסטיק - המסך יהיה בנוי ממבט דופן החללית בלבד, שכעת היא חשובה מתמיד, משום שנבנתה עליה מערכת מכ"ם חדשנית המאפשרת קבלת נתונים במהירות ובאופן עדכני:
ממצב ספינות האויב וגם ממצב המגינים, עד למרחק מכוכב הלכת הקרוב ומהבסיס הראשי.

ישנן גם אופציות מיוחדות ומועילות אחרות, למשל, ויסות הרזולוציה והורדת פרטים במסך - הכול כדי להגיע למהירות המכסימלית הנדרשת כל כך במשחק.

כמו כן --
ויסות דרגת הצליל ואיכותו;
8Bit רגיל או 16Bit;
Dolby Surround מהמם, בדיוק כמו בסרט אמיתי;
דיבור אוטנטי ומובן;
מוסיקה שקטה ונעימה;
אפקטים קוליים מצוינים שליוו כל פיצוץ, ירייה ושיגור טיל.



לסיכום

משחק נהדר! אך אם מישהו ב-Origin חושב כבר על פיתוח של Wing Commander 5, עליו לבחור אחת משתי האפשרויות -

- לעבוד על קטע הטיסה, לשפר אותו עוד יותר, אפילו לכתוב אותו מחדש.
- או להוריד את כל פרקי הסימולטורים הצולעים ולהפוך את המשחק לסרט אינטראקטיבי.

דרישות המערכת

על האריזה כתוב 486Dx4/100MhZ מינימום, הוא יפעל על ה-486 החבוט שלכם, אך התחילו לחשוב על פנטיום עצבני, 16Mb זיכרון, לפחות.

ציונים

גרפיקה - 95

קטעי קישור מצוינים, המופיעים בכל פעם שרק צועדים לכיוון הדלת או יורדים במדרגות. רזולוציה גבוהה בטיסה עצמה, שאינה גורמת להאטה רצינית, גם כששדה הקרב מתחיל להתמלא.

צליל - 97

דיבור אוטנטי, אפקטים מיוחדים ומוסיקה המשתנה בהתאם למצב העלילה. בין הכותרים היחידים המשתמשים במלואם בטכנולוגיית ה-Dolby Surround 16Bit.

משחקיות - 96

בחירת רמת קושי, מבין חמש רמות נתונות, משימות חלל ויבשה, לוח פגיעות להשתחצן בו ועלילה נהדרת שרק מתפצלת ומסתעפת לעוד סיפורים חדשים ומרתקים.

כללי - 96 -

באמת משחק טוב, בכך שהוא משלב את כל סוגי המשחקים שבשוק בכותר אחד, שאמנם מתפרש על שישה תקליטורים והוא יקר מעט, אך שווה כל פרוטה.









מיכאל לוגסי

עוד משחק מבית Deep Space Nine, Viacom (Beavis & ButtHead), ועכשיו - **Congo** - המבוסס על אחד הספרים הנמכרים ביותר ועל הסרט המצליח שבא בעקבותיו.

המשחק עצמו מתחיל, בדיוק במקום שהמקור מתחיל.

אתם נוחתים במקום הנקרא Congo, אי דמיוני המלא במלכודות, בגורילות ובחיות משונות. נהרות אימתניים והרי געש פעילים הם רק חלק מהמכשולים הרבים שתצטרכו לעבור בחיפושכם אחר יהלום יקר החבוי בתוך העיר Zing.

בתפקיד הסוכן המיוחד של ארגון מחקר, ובעזרת ציוד היי-טק מתקדם, מגוון של סוגי נשק ומעט מזל, תצטרכו לשרוד במקום שבו אתם הנכם הזן הנכחד.

צורת התזוזה תהיה בסגנון Doom, בסביבה תלת ממדית מצוירת ומדהימה.
מדי פעם תיתקלו בחידה שתדרוש פתרון. לרוב, תוכלו להתמודד איתה בקלות, לאחר שיחה וקבלת עצות מדמויות שונות, באמצעות סרט וידאו אמיתי באיכות גבוהה.


בהתחלה, ההגעה לאי Congo.


קיום שיחה עם ראש הארגון, לקבלת הוראות חדשות


התזוזה תהיה חלקה ומהירה, בסגנון Doom, למרות האיכות הגבוהה של הגרפיקה.


גם קטעי פעולה יש כאן, היזהר מגורילות אלימות ואכזריות, אך אל תמהר להרוג את כולן, חלקן חברותיות ומועילות

תפגשו את הגיבורים האמיתיים - Ross, Travis - וכמובן את Amy, הגורילה המדברת. תצטרכו ליצור קשרי לוויין עם הצוות בכדור הארץ, כדי לקבל הוראות נוספות להמשך, ומידע לגבי הסכנות האורבות לכם.

כדי להפוך את ההרפתקה למדויקת ולמהנה, ולתפוס את האווירה המיוחדת ששורה בסרט, האנשים ב-Viacom עבדו בשיתוף עם הסופר ועם המפיקים. ישנן כ-400 סצינות תלת ממדיות ואמיתיות, קטעי קישור, מוסיקה מדהימה ואפקטים מרשימים.

לסיכום

חבילה מרשימה הכוללת קווסט ובתוכו סוגים שונים של משחקים, מה שמבטיח זמן רב בהחלט ולא משעמם, בחיפוש אחר יהלום, תוך כדי מאבק-חיים נגד גורילות, בחלקן - טובות, ובחלקן - אכזריות.
כדאי מאוד! לכל הגילים.

דרישות מערכת

מחשב 486Dx/33MhZ עם 8Mb Ram, כרטיס מסך SVGA תואם Vesa, כונן CD במהירות כפולה, לפחות.

ציונים

גרפיקה: 94
רזולוציה גבוהה, ניכרת הן בקטעי הקישור והן במשחק עצמו.

צליל: 92
מוסיקה נהדרת מפסקול הסרט, דיבור מקורי.

משחקיות: 90
גורילות, נשק, חידות, סגנון Doom, יש פה הכול!

כללי: 92
עוד כותר נהדר מבית Viacom.

ילדים מלמדים ילדים

מתכנתים בפסקל

אביחי חטב

למתחילים



בפעם זאת נלמד על -

הטיפוסים השונים שבטורבו פסקל.

אינני מתכוון לעסוק בכל טיפוס וטיפוס, אלא לקחת מייצג מכל קבוצה, ובכך להכיר כל אחד מהטיפוסים:

❑ INTEGER

הטיפוס הזה מטפל ב**מספרים שלמים בלבד**, כך שאם נציב את המספר 1.5, נקבל שגיאה. לדוגמה:

```
A:=5;
```

❑ REAL

מטפל ב**מספרים ממשיים בלבד**, כך שאם נרצה להציב את המספר 4 במשתנה X, נצטרך לרשום:

```
X:=4.0;
```

❑ CHAR

טיפוס זה מכיל **תו אחד בלבד**:

```
X:='K';
```

❑ STRING -

לגבי טיפוס זה יש יוצא מן הכלל: כיוון ש**אפשר להגדיר ב-VAR כמה תווים**, אנחנו רוצים שהמשתנה יוכל להכיל את המכסימום.
הנה דוגמה:

```
VAR X:STRING[12];
```

המשתנה X מסוגל להכיל 12 תווים בלבד.
ומה אם נכתוב כך:

```
VAR X:STRING;
```

אז המשתנה X יוכל להכיל 255 תווים בלבד, כיוון שזוהי ברירת המחדל של המחשב.

❑ BOOLEAN -

מכיל **רק TRUE או FALSE**, כך שאם ניתן תנאי של TRUE, אז יתקיים תנאי 1, ואם התנאי לא יתקיים, זאת אומרת - FALSE - אז יתקיים 2.

הנה הצבה חוקית של TRUE ו FALSE:

```
A:=TRUE;
B:=FALSE;
```

ובחלק של ה-VAR:

```
VAR X:BOOLEAN;
```

(כאשר נגיע למשפטי IF THEN ELSE, נשתמש בטיפוס הבוליאני.)

❑ מערכים (ARRAY) -

מערך הוא **הרבה משתנים מאותו טיפוס שיש להם אותו השם**.

אם, לדוגמה, אמרתי שהמשתנה X יהיה 1 עד 100 מטיפוס STRING, אז המשתנה X מתחלק ל-100 משתנים.

איך בונים מערך?

מערך נבנה בחלק של ה-VAR (הכרזת משתנים) ובונים אותו כך:

VAR שם משתנה: ARRAY [ממספר...עד מספר] OF טיפוס;

ניקח דוגמה למערך 0..5:

```
VAR X:ARRAY[0..5] OF INTEGER;
```

וכך, כאשר בשעת התכנית נרצה **להציב במשתנה X4 את המספר 24** נרשום:

```
X[4]:=24;
```


הנה דוגמה לתכנית שעושה מערך [0..3], מציבה בכל משתנה מספר ורושמת אותו על המסך:

```
Var X:Array[0..3] Of Integer;
 Y:Array[0..3] Of String;
Begin
 X[0]:=1;
 X[1]:=10;
 X[2]:=4;
 X[3]:=14;
 Y[0]:='Hello this is an array';
 Y[1]:='This is another array';
 Y[2]:='I have one more arrays to go';
 Y[3]:='Done';
 Writeln(X[0]);
 Writeln(X[1]);
 Writeln(X[2]);
 Writeln(X[3]);
 Writeln(Y[0]);
 Writeln(Y[1]);
 Writeln(Y[2]);
 Writeln(Y[3]);
End.
```

התכנית לוקחת מערך מטיפוס INTEGER ומערך מטיפוס STRING, מציבה בהם ערכים וכותבת אותם על המסך.

אפשר גם ליצור מערך מטיפוס שאנחנו עשינו, לדוגמה:

```
Type
 Days=(Sun,Mon,Tue,Wed);
Var
 X:Array[Sun..Wed] Of String;
 Y:Array[Sun..Wed] Of Integer;
Begin
 X[Mon]:='Monday';
 Y[Mon]:=2;
 Writeln(X[Mon]);
 Writeln(Y[Mon]);
End.
```



בתכנית זו יצרנו 2 משתנים עם מערך אחד מטיפוס INTEGER ואחד מ-STRING.
יצרנו טיפוס שמכיל את ימי השבוע (ראשון עד רביעי), והתכנית מציבה אחר כך ביום שני את המחרוזת MONDAY, ובמשתנה אחר ביום שני - את המספר 2.
התכנית כותבת את התוצאות על המסך.

❑ טיפוסי קבוצה (SET) -

אין לי מושג אם עדיין מלמדים את זה בבית הספר היסודי, אבל, כשאני הייתי ביסודי, לימדו את הנושא "קבוצות" (למי שלא זוכר - זה החומר עם החיתוך והאיחוד).

גם כאן, בטורבו פסקל, ישנה אפשרות ליצור שתי קבוצות.
כדי ליצור קבוצה, עלינו ליצור טיפוס שמכיל חלקים (ימי שבוע, לדוגמה), ואז, בחלק של ה-VAR (הכרזה על משתנים), להכריז על המשתנה כמשתנה קבוצה:

VAR משתנה: SET OF טיפוס; לדוגמה:

```
VAR WORKDAYS:SET OF DAYS;
```

הצבת הימים מתבצעת כך:

```
WORKDAYS:=[SUN,MON,TUE,WED,THU];
```

הנה תכנית לדוגמה:

```
Type
 WeekDays=(Sun,Mon,Tue,Wed,Thu,Fri,Sat);

Var
 WorkDays,RestDays:Set Of WeekDays;

Begin
 WorkDays:=[Sun,Mon,Tue,Wed,Thu];
 RestDays:=[Fri,Sat];
End.
```

❑ מצביעים -

משתנה הצבעה הוא משתנה רגיל לחלוטין, אך **ההבדל** בינו לבין משתנה רגיל **הוא במספר הבתים שכל משתנה צורך.**

לדוגמה, הנה הגדרה של משתנה INTEGER:

```
VAR X:INTEGER;
```

גם אם אכניס את המספר 15 לתוך המשתנה X, לא אוכל לשנות את מספר הבתים שהמשתנה יתפוס, והוא - 4.
אבל, אם אכניס את המספר 15 לתוך משתנה הצבעה X, מספר הבתים יהיה 2.

איך מכריזים על משתנה הצבעה (POINTER)?

VAR משתנה: טיפוס;

כמובן, אפשר שהטיפוס יהיה טיפוס שאנחנו הכרזנו:

```
TYPE X=ARRAY[1..100] OF LONGINT;
```

ואז:

```
VAR A:^X;
```

או ש**אפשר להשתמש בטיפוס POINTER:**

VAR משתנה:POINTER;



המשך בעמ' 30

MORTAL COIL

איציק בסו

השנה היא שנת 2269. הישרדות... האדם שורד בזכות החוש הטבעי השבטי ומשתמש ביכולתו להסתגל ולסבול כל איום על עצם קיומו.



בעתיד, בשתי המאות שתבואנה, האדם יוכיח שהוא מסוגל לעשות הכול כדי לשרוד, ולא משנה מהו המחיר שיהיה עליו לשלם.
העתיד מדכא ועגום... בני האדם מתערבים בדברים שאינם מבינים.
צריך לפחד!
בני האדם נקטו בדרך פעולה שתגרום להכחדת המין האנושי כולו.
טעויות לאינספור נעשו בעבר במשך דורות.

ישנו סיכוי. אחד ויחיד לתיקון השגיאות האלו.

אדם אחד בלבד יכול להושיע - לוחמת צעירה ואמיצה ושמה קנדי מונרו. השאלה היא: מי יושיע את קנדי?

זהו קרב מוחות! צריך להנהיג את הצוות להגנת כדור-הארץ מפני מתקפת חייזרים אינטליגנטיים.

כדי לנצח, צריך להשתמש בעורמה, כלומר, קבלת החלטות טקטיות. יכולות ההנהגה ייבחנו, ועל ההחלטות להיות מהירות כברק.

MORTAL COIL הוא שם הקוד של סוכנות חשאית של שכירי חרב מקצועניים שמופעלת על ידי הממשלות המובילות בעולם.

תפקידה: לחקור סדרה של חבלות והתקפות טרוריסטיות על מתקני מפתח בתחום המחקר.

המשימה: למצוא את הטרוריסטים ולהשמידם.



המשחק די מורכב, ובמהלכו ישנה מפה על רקע המסך שמראה היכן נמצאים וגם עוקבת אחרי ההתרחשויות.

אפשר לשחק במשחק בשתי רמות: הרמה הסטנדרטית מיועדת לבני 16 ומטה.
הרמה השנייה, הנקראת MATURE (=בוגר), מומלצת לבוגרים בלבד.



הצוות, שכולל 2 נשים ו-2 גברים (חוץ מאשר במשימה הראשונה), מסתייע ב-BB - רובוט העוזר באסטרטגיה ומספק ייעוץ לאורך הדרך. הטרוריסטים, אגב, הם למעשה 'שטריאנים' - חייזרים מהעתיד. הם חזרו בזמן לכדור-הארץ במטרה לשנות את מהלך ההיסטוריה: להרוס את מתקני המו״פ (מחקר ופיתוח), ובסה״כ - את הגזע האנושי עצמו.

דרישות המשחק

CD-ROM - המשחק נמצא על גבי תקליטור, וחשוב שיהיה מינימום X2 (מהירות כפולה).
דיסק קשיח - המשחק יתפוס כ-10M מהדיסק.
4M RAM, מינימום, מומלץ - 8M RAM.
SOUNDBLASTER או כרטיס קול דיגיטלי תואם 100%.



זהו משחק אסטרטגיה שנדרשת בו חשיבה רבה. ישנן 7 משימות שצריך לבצע אותן, כגון, הצלת סוכנים נוספים, ניטרול פצצות חייזרים ועוד.



ניתן להפעיל תוכנה זו ממעטפת WINDOWS, אף על פי שזו אינה תוכנת WINDOWS ואין ערבות לביצועים אופטימליים, אם בכלל, כאשר ה-WINDOWS אקטיבי.
ניתן לשחק את המשחק ברשת.

הערה: היציאה מן המשחק היא באמצעות CTRL+ESC.
זה אינו רשום בחוברת המצורפת).

ציונים

גרפיקה - 90
הגרפיקה במשך המשחק - בינונית - אך ב-INTRO היא מעולה.

צליל - 90
צלילי רקע שונים - ציפורים מצייצות, רשרוש של מים, בנוסף לקולות המפתיעים של החייזרים, וההערות הצדדיות השונות של הסוכנים.

משחקיות - 70
במשחק אין הרבה אקשן, מפני שמבצעים יותר את המהלכים האסטרטגיים של הסוכנים מאשר את המהלכים הטקטיים, כלומר, אין מעורבות בפועל. בנוסף, ישנו הרובוט BB שהוא רובוט בעל כוח-אש משמעותי המוסיף לעוצמת הצוות.

ממשק - 95
ניתן לשלב במשחק את העכבר (או ג׳ויסטיק), אך הממשק העיקרי הוא המקלדת.

קושי - 85
דרגת הקושי עולה עם ההתקדמות במשחק. בכל שלב ישנן דרגות שונות של 'שטריאנים' ונשק חדש מסוגים שונים.

חוברת הסבר - 100
החוברת מפרטת את מקשי המשחק, הקדמה, מספר מהלכים אסטרטגיים המלווים בשרטוטים ובהסבר, טקטיקות וטיפים שונים למשחק חכם וטוב. ישנו פירוט של סוגי החייזרים השונים העוזרים לשחקנים המתחילים, או לשחקנים המתקשים.

אורך חיים - 80.
כמו כל משחק, גם משחק זה ״יימאס״ בשלב מסוים, אם זה בגלל הקושי ואם זה בגלל מספר המשימות המועט (7). למרות כל זאת, אפשר להפיק את המרב מן המשחק, אם אוהבים אתגרים ולא אוהבים משחקים שבהם ״הולך לך בקלות״. ישנם סיומים שונים, לפי מהלך המשחק, מה שגורם לרצות להמשיך ולשחק בו.

ציון כללי - 90
בסה״כ, **משחק אסטרטגי טוב, וכאשר ״תופסים את הראש״ של המשחק, אפשר באמת לשחק בו בכיף וברצינות.**

המשך מעמ' 27

איך מציבים במשתנה הצבעה?

POINT^:=18;

WRITELN(POINT);

הנה תכנית לדוגמה:

```
Type
 P=^Real;
Var
X:P;

Begin
 X^:=0.4;
 Writeln(X^);
End.
```

התכנית כותבת את ערכו של משתנה הצבעה.
(נחזור שוב לנושא משתני ההצבעה כאשר נעסוק בזיכרון ובגרפיקה.)

❐ רשומה (RECORD) -

הגדרה כללית לרשומה היא **אוסף של משתנים מטיפוסים שונים.**
זאת אומרת: מספר לא-מוגבל של משתנים מטיפוסים שונים
(לדוגמה: REAL,STRING ו-INTEGER) שעובדים באגודה אחת.

הכרזה על רשומה נעשית כך:



```
Type
CarDeatels=Record

CarType:String;
CarYear:Integer;
Number:Integer;
ClientFirstName:String:
ClientLastName:String:
ClientTelefonNumber:Integer;
ClientAdress:String:

End:

Var

Car:CarDeatels;

Begin

Car. CarType:='Audi80':
Car. CarYear:=1992;
      Writeln (Car.Cartype,'
    Car.CarYear);
End.
```

כפי שראינו, הכרזתי ב-TYPE על טיפוס רשומה, ומתחתיה כתבתי את כל המשתנים שבהם ארצה לעסוק.
לדוגמה: ;CARTYPE:STRING וכדומה.
לאחר מכן, בחלק של ה-VAR, הכרזתי על משתנה CAR מטיפוס CARDEATELS, שהוא טיפוס הרשומה.

איך מציבים / קולטים / כותבים רשומה על המסך? -

הדרך זהה בכל המקרים, לדוגמה:
כדי להציב משתנה CARTYPE כ-FORD, עלינו לכתוב את **שם המשתנה** שהכרזנו עליו **ב-VAR**, לאחר מכן, **נקודה** ולאחריה את **שם המשתנה שהוכרז** ברשומה ושאליו אנו רוצים להתייחס.
לדוגמה:

CAR.CARTYPE:='FORD';

או **כדי לכתוב על המסך:**

WRITELN(CAR.CARTYPE);

רשומה מתאימה לכל מקום שבו אנחנו רוצים לרשום לקוחות או לסדר דברים לפי נושאים מסוימים.

אתגרים

כיתבו תכנית שמשתמשת ברשומה.
שמות הזוכים וכן התכנית יפורסמו במדור זה.

❐ טיפוסי תת-תחום -

תת-תחום הוא **משתנה שיכול להכיל מנתון עד נתון**.
לדוגמה: מגיל 5 עד לגיל 10, או מיום ראשון עד ליום רביעי.
הנה תכנית שמשתמשת בתת-תחום:

```
Const
StartHighSchool=14;(The Dark years)
FinishHighSchool=18; (When? When?)

Var
Numbers;0..40;
Cars;20..100
TeenYears;StartHighSchool..FinishHighSchool;
Letters;'A'..'Z'

Begin
End.
```

ההצבות האלו הן חוקיות:

NUMBERS:=10;
CARS:=50;
TEENAGE:=16;
LETTERS:='H';

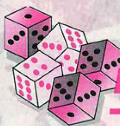
אלו אינן הצבות חוקיות:

NUMBERS:=50;
CARS:=105;
TEENAGE:=20;
LETTERS:='m';

כפי שראיתם, ברגע שחרגנו מתחומי המשתנה, התכנית לא פעלה.

הוסיפו לתכנית את כתיבת המשתנים והציבו בתוכם את המספרים ואת האותיות שלכם.

עד כאן לפעם זאת. בפעם הבאה נלמד את הפעלים ופעלים בטורבו פסקל, וכן נלמד קלט למקלדת באופנים שונים.



למתקדמים

הפעם נלמד את **הפקודות** האלו:

.ASSIGN,READLN,WRITELN,CLOSE,EOF

כמובן שאנחנו עוסקים עדיין **בקובצי טקסט:**

❐ ASSIGN

פותחת, בעצם, **את הקובץ**. לדוגמה:

ASSIGN(F,'HELP.TXT');

הפקודה פותחת את הקובץ HELP.TXT למשתנה F, שהוכרז כקובץ TEXT ובו נשתמש כל התכנית.

:WRITELN\WRITE

הפקודה כותבת את הנתונים לתוך הקובץ. לדוגמה:

WRITELN(F,'HELLO');

או:

WRITE(F,MONTHOFYEAR);

כמובן שבמקרה זה עלינו לפתוח את הקובץ בצורת REWRITE או APPEN ולא בצורת RESET.

הנה תכנית שכותבת את המלה TURBO PASCAL מתוך משתנה בלבד:



```
Var
 T:String;
 F:Text;

Begin
 T:='Turbo Pascal';
 Assign(F,'TP');
 Rewrite(F);
 Writeln(F,T);
 Writeln(F,'Turbo Pascal');
 Close(F);
End.
```

כפי שראיתם, כתבתי בתוך הקובץ את המלה TURBO PASCAL פעם מתוך משתנה ופעם מטקסט רגיל, ופתחתי את הקובץ ל-REWRITE.
שנו את התכנית ל-APPEND ותראו מה יקרה.

❐ READLN\READ

READLN היא פקודה שקוראת מן הקובץ.
לדוגמה:

READLN(F,DATA);

כמובן שפה אנחנו ניאלץ להשתמש ב-RESET.

הנתונים שיוצאים מהקובץ נכנסים למשתנה DATA ולאחר מכן אפשר לעשות בו שימוש רגיל: (WRITELN DATA), לדוגמה.
הנה תכנית שקוראת את הקובץ TP שהשתמשנו בו קודם לכן:



```
Var
 T:String;
 F:Text;

Begin
 Assign(F,'TP');
 Reset(F);
 Readln(F,T);
 Writeln(T);
 Close(F);
End.
```

כפי שראינו, התכנית קראה מהקובץ את המלה TURBO PASCAL וכתבה אותה על המסך.
אבל, בתכנית הראשונה כתבנו פעמיים את המלה TURBO PASCAL.

המשך בעמ' 55

מחשבים וכיף

הירחון המוביל למשתמשי המחשב בכיף
גיליון מס׳ 53, מאי 1996 תשנ״ו
מוסף מיוחד לרגל הופעת חלונות 95 בעברית



Windows 95
חלונות 95 בעברית

מהפכת המחשוב עכשיו בישראל

מוסף מיוחד לרגל הופעת חלונות 95 בעברית | Microsoft Windows 95 | התחל



אדם בנג׳ו
איש השווארמה

כמו שבטח הסקתם אחרי מאמץ חשיבה אדיר, שוב מופיע המדור הזה אחרי הפסקה די ארוכה. אז הגורו מבקש (ותודה רבה שאתם מרשים לו) להזכיר שוב מה זה המדור הזה ומה צריך לשלוח אליו. במדור הזה מופיעות פעולות במשחקים, בעיקר בקווסטים אבל גם בסוגי משחקים אחרים אם אפשר, שגורמות לבדיחות או סתם דברים משעשעים, בכל צורה שהיא. אלה לא אמורות להיות פעולות שצריך לעשות בכל מקרה כדי לגמור את המשחק, אלא פעולות רשות שלא חייבים לבצע ושלא גורמות להתקדמות. כל מי שהקטעים שלו יופיעו, יזכה בפרס - משחק על CD.ROM, כמו במדור הרמזים.

Quest For Glory 4

האם ניסית...?
- ״לטפל״ ברובוט?
- לחפש דלת סתרים בארון ב״מכון הגיבורים״?
- לגעת בראש הצבי שתלוי על הקיר באותו מקום?
- לדפוק על השער של הטירה (זאת שביער וזאת שבעיר)?
- לגעת בתמונה שבבית של המדען במסדרון?
- להסתכל מה עושה הראש שבבית של המדען (גם במסדרון)?
- לפתוח את כל הדלתות שבאכסניה?
- לבוא בלילה אל שער הטירה שביער?
- לפתוח את הדלת הימנית בבית הקברות?
- לסמן ״יד״ על הקישואים שליד העיר?
- לסמן ״יד״ על השיח שרועד ולהגיד את השם הכי ארוך?
- לגעת בתמונה שמעל הארון בחדר הגיבורים?
- להצמיד את העכביש מהקשת הגדולה על העכביש הגדול?
- לגעת בחתול בחנות?
- לנסות לצאת החוצה דרך החלון שבבית על הממונה על העיר?
- לסמן יד על השולחן ב״מכון הגיבורים״ ולנסות לפתוח את המגירה?
- לגעת או ללכת על הקיר בחדר של המדען?

השולח, שזוכה ב-C.D.ROM:
חגי שחור, מעלה לבונה, ד.נ. אפרים 44825.
ויש עוד כמה כאלה שמחכים במחסנים האפלים של המערכת למי שיבוא לקחת אותם (C.D.ROM! לא חגי שחור).
אז יאללה לעבודה!





היי, זה לא אדם !
כן, מה לעשות! קוראי העיתון הנאמנים שלי לא שלחו שום רמזים בזמן האחרון לאדם, ואדם... טוב הוא כרגע מחוסר עבודה עד אשר תשלחו לו רמזים מעניינים וטובים, כדי שהוא יוכל סוף סוף להציג את עבודתו למערכת וכדי ששוב הרמזים שלכם יתפרסמו בעיתון.

אז בינתיים גייסתי לעזרתי כמה כתבים קבועים של העיתון, כדי שהם יתרמו מזמנם החופשי להוציא רמזים לעיתון, ולכם הקוראים יהיה מה לקרוא במטרה ולאף אחד לא יהיו תלונות.

תומר

WarCraft II Tides of Darkness

יוני ארז:
SHOWMAP - מה נשמע, מפה?
CASH - כסף, כסף, בוא
FASTBUILD - תתחילו לעבוד, עצלנים
ORC1 - אזור האורקים 1
ORC2 - אזור האורקים 2
HUMAN1 - אזור בני האדם 1
HUMAN2 - תנסה לנחש...



המשך הרמזים בעמ׳ 60

קובץ עריכה תצוגה עזרה

פתיחה באמצעות...

מחשבים וכיף (C:)

קוראים יקרים!

ב"מחשבים וכיף" שמחים להגיש לכם את המוסף המיוחד והראשוני לרגל הופעת **WINDOWS 95 בעברית**.
אכן, ההופעה בשפה העברית של התוכנה המפורסמת ביותר בעולם מהווה חגיגה לכל בעלי המחשבים האישיים בישראל.
מיקרוסופט עשתה מאמצים מיוחדים להתאמת התוכנה במלואה לשפה העברית, ובחודשים האחרונים חולקו אלפי גרסאות ביתא למציאת באגים ותקלות שונות.

כמו שקרה בארה"ב ובארצות אחרות, אנו מעריכים שגם בישראל תהיה WINDOWS 95 התוכנה המובילה בשנים הקרובות, ותופץ בעשרות אלפי עותקים כבר בחודשים הקרובים.

אפשר בהחלט לציין ש- **WINDOWS 95** מהווה מהפכה מחשובית שתשפיע על הפעלת המחשבים האישיים ועל פיתוח תוכנות.

במוסף זה תוכלו למצוא הדרכה ראשונית לעבודה עם **WINDOWS 95 בעברית**, לצד כתבות על עתיד התוכנה ועל שילובה באינטרנט, על משחקים ותוכנות שפותחו במיוחד לעבודה עם **WINDOWS 95**.

אנו מזמינים אתכם להצטרף למנויי "מחשבים וכיף" ולהימנות על קוראי העיתון, ובכך תוכלו ליהנות מהמשך ההיכרות עם WINDOWS 95 בעברית, ולקבל הדרכה מפורטת ומועילה בגיליונות הקרובים של הירחון.

שלכם, בני פיינשטיין
עורך 'מחשבים וכיף"

תוכן מוסף

מחיקת הפריטים הנבחרים.

התחל | After Dark | C:\MSOF... | C:\ | Paint Sho... | En

קובץ עריכה תצוגה עזרה

פתיחה באמצעות...

מחשבים וכיף (C:)

מה חדש ב- WINDOWS 95?

Windowos 95 כולל תכונות חדשות ומלהיבות רבות, בנוסף לשיפורים בתכונות אשר ייתכן שהיכרת בגרסות קודמות של windows. סעיף זה מתאר רק חלק מתכונות אלו.

ממשק משתמש משופר חדש.

ב-WINDOWS 95 מופיעים כעת לחצן **התחל** ו**שורת המשימות.** לחץ על לחצן **התחל,** כדי לפתוח תכניות במהירות, למצוא מסמכים ולהשתמש בכלי מערכת.
השתמש ב**שורת המשימות,** כדי לעבור בקלות בין תכניות, בדיוק כפי שהינך מחליף ערוצים במכשיר הטלוויזיה שלך.

סייר של Windows

סייר של WINDOWS 95 הוא אמצעי רב עוצמה לעיון ולניהול של קבצים, של כוננים ושל חיבורי רשת.

שמות ארוכים של קובץ

WINDOWS 95 תומך כעת בשמות קובץ ארוכים, וכך יש באפשרותך לארגן ולאתר את הקבצים שלך בקלות רבה יותר.
באפשרותך להפוך הפעלת תכנית למהירה ולנוחה על-ידי יצירת קיצורי דרך לתכניות.

תמיכה משופרת במשחקים ובמולטימדיה

תיהנה מיכולת וידאו מהירה יותר עבור משחקים, תמיכה משופרת במשחקים המבוססים על MS-DOS ומביצועים טובים יותר להפעלת קובצי וידאו וקול.

תאימות לחומרת Plug and Play

באפשרותך פשוט להכניס למחשב את הכרטיס של חומרת Plug and Play. כאשר תפעיל את המחשב, WINDOWS 95 יזהה את החומרה ויתקין אותה עבורך.

ריבוי משימות בטכנולוגיית 32 סיביות

WINDOWS 95 מאפשר לך כעת להשתמש בתכניות רבות בו-זמנית: עשה יותר, בפחות זמן!

Microsoft Exchange *

השתמש ב-Microsoft Exchange, כדי להציג ולהשתמש בכל סוגי התקשורת האלקטרונית, כולל דואר אלקטרוני ופקסים.

מחיקת הפריטים הנבחרים.

התחל | After Dark | C:\MSOF... | C:\ | Paint Sho... | En

קובץ עריכה תצוגה עזרה

פתיחה באמצעות...

WINDOWS 95 - ההתחלה

התחלת העבודה ב-WINDOWS 95

כניסה ל-Windows 95

בעת הפעלת ה- Windows 95 ייתכן שתתבקש **להתחבר ל-Windows 95**, או אם אתה עובד ברשת, ייתכן שתתבקש **להתחבר לרשת.**
אם אינך מעוניין להיכנס באמצעות סיסמה, אל תקליד דבר בתיבה **סיסמה**, ולאחר שתתחבר כנ"ל, לחץ על **אישור.** בקשה זו לא תופיע שוב בעתיד.

לשם כניסה ל-Windows -

1. בתיבה **שם משתמש**, הקלד את שמך.

2. בתיבה **סיסמה**, הקלד סיסמה. בפעם הראשונה, Windows יציג בקשה לאישור הסיסמה.
אלא אם החלטת שלא להשתמש בסיסמה)

לחצן 'התחל' ושורת המשימות'

לחצן **התחל** ושורת המשימות ממוקמים בתחתית המסך בעת הפעלת Windows 95 בפעם הראשונה. כברירת מחדל, הם גלויים לעין תמיד כאשר Windows 95 פועל.

התחלת העבודה עם תפריט 'התחלה'

בעת לחיצה על לחצן **התחל** , מופיע תפריט המכיל את כל הפריטים הדרושים לך כדי להתחיל להשתמש ב-Windows 95.

תוכניות
מסמכים
הגדרות
חפש
עזרה
הפעלה...
כיבוי...
התחל

אם ברצונך להפעיל תכנית, הצבע על **תכניות.** אם ברצונך לקבל עזרה אודות ביצוע פעולה כלשהי ב-Windows 95, לחץ על **עזרה.**
מבט כולל על כל פקודה מוצג להלן:

תכניות - הצגת רשימה של התכניות שבאפשרותך להפעיל.

מסמכים -הצגת רשימה של מסמכים שפתחת בעבר.

הגדרות - הצגת רשימה של רכיבי מערכת שאת הגדרותיהם באפשרותך לשנות.

חפש - מתן אפשרות לחיפוש תיקייה, קובץ, מחשב משותף או הודעת דואר.

עזרה - הפעלת עזרה. תוכל להשתמש בכרטיסיות תוכן, אינדקס או בכרטיסיות אחרות, כדי ללמוד כיצד לבצע משימה מסוימת ב-Windows 95

הפעלה - הפעלת תכנית או פתיחת תיקייה כאשר אתה מקליד פקודות MS-DOS .

כיבוי - כיבוי או הפעלה מחדש של המחשב, או ניתוק שלך.

בהתאם למחשב שלך ולאפשרויות שבהן בחרת, ייתכן שיופיעו בתפריט פריטים נוספים.

מחיקת הפריטים הנבחרים.

קובץ עריכה תצוגה עזרה

פתיחה באמצעות...

שורת המשימות

בכל פעם שאתה מפעיל תכנית או פותח חלון, מופיע **בשורת המשימות** לחצן המייצג חלון זה. כדי לעבור בין חלונות, פשוט לחץ על הלחצן המייצג את החלון הרצוי. כאשר חלון נסגר, הלחצן המייצג אותו נעלם מ **שורת המשימות.**

בהתאם למשימה שאתה עובד עליה, מחוונים נוספים עשויים להופיע באזור הידוע ב**שורת המשימות**, כגון, מדפסת המייצגת את עבודת ההדפסה שלך או סוללה המייצגת חשמל במחשב הנייד. באחד מקצות **שורת המשימות** נמצא השעון. כדי להציג או לשנות הגדרות, לחץ פעמיים על **השעון** או על כל אחד מהחוונים.

הפעלה ויציאה מתכנית

באפשרותך להשתמש בלחצן **התחל**, כדי להפעיל כל תכנית שברצונך להשתמש בה, כגון, מעבד התמלילים שלך או משחק מועדף.

לשם הפעלת תכנית -

1. לחץ על לחצן **התחל** ולאחר מכן הצבע על **תכניות;**

2. הצבע על **תיקייה**, כגון **עזרים**, המכילה את התכנית, ולאחר מכן לחץ על **התכנית.**

Network
Utilities
World Wide Web Directory
גרפיקה
הפעלה
יישומי המשרד
מולטימדיה
מעבדי תמלילים
משחקים
עזרים
תקשורת
MS-DOS עם עברית
הפניה ל- MS-DOS
סייר Windows

כלי מערכת
היפר-מסוף
חיבור כבל ישיר
חיוג לרשת
חייגן הטלפון
כתבן
מחשבון
מפת תווים
פנקס רשימות

תוכניות
מסמכים
הגדרות
חפש
עזרה
הפעלה...

אילו פריטים מופיעים בעת לחיצה על תכניות?

מקורן של התכניות והתיקיות המופיעות, כאשר אתה מצביע על **תכניות**, הוא במקומות אחדים.

- בעת התקנת Windows 95 מופיעות תכניות אחדות, כגון, **סייר Windows** והפניה ל-MS-DOS, ותיקיות אחדות בתפריט **תכניות**. כל תיקייה מכילה תכניות שקובצו יחד לצורך גישה נוחה.
- Windows כולל גם את התיקייה **הפעלה**, ובאפשרותך למקם בה תכניות שברצונך להפעיל אוטומטית בעת הפעלת Windows 95 .
- בעת התקנת תכניות חדשות במחשב שלך, ייתכן שיופיעו תיקיות נוספות.

אם שדרגת מגרסה קודמת של Windows, קבוצות היישומים הקודמות שלך יופיעו כ**תיקיות.**

מחיקת הפריטים הנבחרים.

פתיחת מסמך

קיימות דרכים אחדות לפתיחת מסמכים ב-Windows. בסעיף זה מתוארות שתי שיטות.
באפשרותך -
1. לפתוח מסמך מתוך התכנית ששימשה ליצירתו;
2. להשתמש בפקודה **מסמכים** שבתפריט **התחלה**, כדי לפתוח מסמך שפתחת לאחרונה.

כמו כן, באפשרותך -
* להשתמש בפקודה **חפש** בתפריט **התחלה**, כדי לאתר את המסמך;
* ללחוץ פעמיים על סמל **מסמך** בתוך חלון המחשב.

לשם יציאה מתכנית -

■ לחץ על לחצן **סגור** שבפינה הימנית-העליונה של החלון.

באפשרותך להפעיל בו-זמנית מספר בלתי מוגבל של תכניות. Windows 95 מאפשר לעבור בקלות בין **תכניות** או בין **חלונות**.

לשם מעבר בין תכניות -

■ לחץ על הלחצן ש**בשורת המשימות** המייצג את התכנית הרצויה.

לשם פתיחת מסמך מתוך תכנית -

1. לחץ על **פתיחה** שבתפריט **קובץ**;
2 כדי לפתוח מסמך בתיקייה אחרת, לחץ על החץ לצד התיבה **"חפש ב"**, ולאחר מכן לחץ על הכונן המכיל את **התיקייה**.
3. לחץ על התיקייה המכילה את המסמך שברצונך לפתוח ולאחר מכן לחץ על **פתח**. ייתכן שיהיה עליך לגלול, כדי לראות תיקיות נוספות.
4. לחץ על המסמך שברצונך לפתוח, ולאחר מכן לחץ על **פתח**.

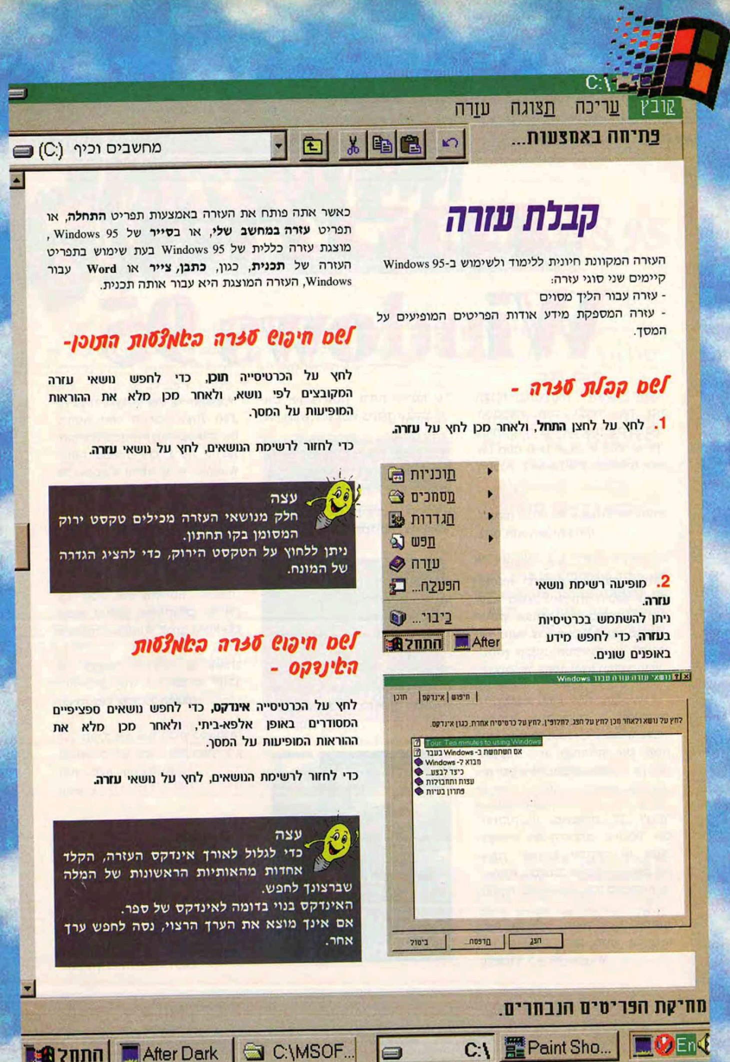
באפשרותך גם לפתוח מסמכים מתוך תפריט **מסמכים**, שבו תכניות רבות שומרות רשימה של המסמכים שנפתחו לאחרונה.

לשם פתיחת מסמך באמצעות תפריט מסמכים -

1. לחץ על לחצן **התחל** ולאחר מכן הצבע על **מסמכים**.
2. לחץ על שם המסמך שברצונך לפתוח.

המסמך נפתח ולחצן עבורו מופיע **בשורת המשימות**.

מחיקת הפריטים הנבחרים.



קבלת עזרה

העזרה המקוונת חיונית ללימוד ולשימוש ב-Windows 95
קיימים שני סוגי עזרה:
- עזרה עבור הליך מסוים
- עזרה המספקת מידע אודות הפריטים המופיעים על המסך.

לשם קבלת עזרה -

1. לחץ על לחצן **התחל**, ולאחר מכן לחץ על **עזרה**.
2. מופיעה רשימת נושאי **עזרה**.
ניתן להשתמש בכרטיסיות **בעזרה**, כדי לחפש מידע באופנים שונים.

כאשר אתה פותח את העזרה באמצעות תפריט **התחלה**, או תפריט **עזרה במחשב שלי**, או **בסייר** של Windows 95, מוצגת עזרה כללית של Windows 95 בעת שימוש בתפריט העזרה של **תכנית**, כגון, **כתבן, צייר** או **Word** עבור Windows, העזרה המוצגת היא עבור אותה תכנית.

לשם חיפוש עזרה באמצעות התוכן-

לחץ על הכרטיסייה **תוכן**, כדי לחפש נושאי עזרה המקובצים לפי נושא, ולאחר מכן מלא את ההוראות המופיעות על המסך.

כדי לחזור לרשימת הנושאים, לחץ על נושאי **עזרה**.

> **עצה**
> חלק מנושאי העזרה מכילים טקסט ירוק המסומן בקו תחתון.
> ניתן ללחוץ על הטקסט הירוק, כדי להציג הגדרה של המונח.

לשם חיפוש עזרה באמצעות האינדקס -

לחץ על הכרטיסייה **אינדקס**, כדי לחפש נושאים ספציפיים המסודרים באופן אלפא-ביתי, ולאחר מכן מלא את ההוראות המופיעות על המסך.

כדי לחזור לרשימת הנושאים, לחץ על נושאי **עזרה**.

> **עצה**
> כדי לגלול לאורך אינדקס העזרה, הקלד אחדות מהאותיות הראשונות של המלה שברצונך לחפש.
> האינדקס בנוי בדומה לאינדקס של ספר.
> אם אינך מוצא את הערך הרצוי, נסה לחפש ערך אחר.

מחיקת הפריטים הנבחרים.

קובץ עריכה תצוגה עזרה

פתיחה באמצעות... מחשבים וכיף (C:)

התקנת Windows 95

קל מאוד להתקין את Windows 95. קיימות שתי דרכים לעשות זאת, והבחירה ביניהן תלויה בשאלה אם קיימת במחשב שלך גרסה קודמת של Windows (גרסה 3x או Windows for Workgrups)

לשם שדרוג מגרסה קודמת של Windows

1. הכנס את תקליטון ההתקנה מספר 1 לכונן תקליטונים, או את תקליטור Windows לכונן CD-ROM

2. במנהל הקבצים או במנהל היישומים, לחץ על תפריט **קובץ** ולאחר מכן **לחץ על הפעלה**.

3. הקלד את אות הכונן כשאחריה נקודתיים (:) וקו נטוי הפוך ( ), ואת המלה setup לדוגמה: a:\setup

שים לב לכך שאם ההתקנה מתבצעת מתקליטור, הוסף לפני המלה setup את הטקסט \Win95

4. מלא את ההוראות המופיעות על המסך. לחץ על הבא, כדי להמשיך בתהליך ההתקנה.

אם אין ברשותך גרסה קודמת של Windows, השתמש בהליך שלהלן:

לשם התקנת Windows מ-MS-DOS

1. הכנס את תקליטון ההתקנה מספר 1 או את תקליטור Windows לכונן המתאים.

2. בשורת הפקודה, הקלד את אות הכונן כשאחריה נקודתיים (:) וקו נטוי הפוך ( ), ואת המלה setup לדוגמה: a:\set up

3. הקש Enter ולאחר מכן מלא את ההוראות המופיעות על המסך. לחץ על הבא כדי להמשיך בתהליך ההתקנה.

תכנית ההתקנה תציג הודעה המבקשת ממך לבחור את סוג ההתקנה הרצוי. אם אינך בטוח, בחר את הסוג ש-Window 95 בוחר עבורך. הטבלה הבאה מתארת אפשרויות אלו.

רגילה -
התקנת רכיבי Window 95 שהשימוש בהם הוא השכיח ביותר.

למחשב נישא -
התקנת התכונות השימושיות ביותר עבור מחשב נייד, תוך חיסכון בשטח דיסק. תכונות אלו כוללות תכונות של ניהול צריכת חשמל, וכן **מזוודה**, שהיא תכנית המסייעת לך לסנכרן קבצים בין מחשב נישא ומחשב קבוע.

קומפקטית -
התקנת הקבצים הבסיסיים הדרושים להפעלת Window 95 בלבד. התקנה זו שימושית אם שטח הדיסק שלך מוגבל מאוד.

מותאמת אישית -
התקנה זו מאפשרת לך לבחור במדויק את הרכיבים שיותקנו. אם אתה משתמש מתקדם או מנהל מערכת, וברצונך להתאים אישית את התקנת Windows 95, בחר באפשררות זו.

אם מתגלות בעיות בעת התקנת Windows 95, ראה קובץ Setup/txt המצורף ל - Window 95

מחיקת הפריטים הנבחרים.

התחל | After Dark | C:\MSOF... | C:\ | Paint Sho... | En

קובץ עריכה תצוגה עזרה

פתיחה באמצעות... מחשבים וכיף (C:)

שחק אותה

WINDOWS 95

תומר גילת

המשחקים ב-WINDOWS עברו דרך ארוכה מאוד, אין ספק בכך.
אם בתחילה הסוליטר היה המשחק שכיכב בכל גרסת WINDOWS בסיסית, אז עכשיו עברו כבר ימי הסוליטר, והמשחקים השתפרו באופן מדהים.

עד עכשיו משחקים ל-WINODOWS היו תמיד משחקים שתפסו גג 800K, אז עכשיו ישנם כבר משחקים, כמו המשחק ERTH WORM JIM , שתופסים CD-ROM שלם.

יש יתרונות למשחקים ב-WINDOWS:

- **המשחקים אינם דורשים ידע כלשהו בהפעלת מחשב** - לחיצה קטנה על העכבר ו... וואלה, המשחק עולה בלי שום קושי משמעותי.

- תמיד אפשר לשלב את המשחק בעוד כמה אפשריות שונות שבאות עם מערכת ההפעלה: אפשר להאזין לדיסק במקביל, או לשכפל דיסק, ללכוד תמונות, ובכלל - **לעבוד עם מספר יישומים במקביל.**

למיטב ידיעתי, SIERRA היא הראשונה שהוציאה קווסטים על גבי סי.די שעובדים עם ה-WINDOWS , כגון, וודרוף.

- ויתרון נוסף -
כיוון שישנה כבר מערכת הפעלה, אין שום צורך במערכת הפעלה חדשה, ולכן, מידת המקום שתופס כל משחק היא יותר קטנה, ואז ישנו ניצול יותר טוב של ההרד דיסק, שכבר מזמן, מזמן נגמר לו המקום.

קחו לדוגמה את הסוליטר המפורסם. האם מישהו פעם בדק כמה התוכנה תופסת על המחשב? ממש לא הרבה, אולי כ-200K - מחיר אפסי - אבל אם המשחק הזה היה מגיע בצורת דוס, כל מערכת ההפעלה שלו הייתה תופסת עוד כמגה אחד.

אז יש עכשיו את WINDOWS 95 , שהוא צריך בעצם להוות פריצת דרך בתחום ניהול הזיכרון שבו. עד עכשיו, אם רצינו להעלות משהו - משחק שניהול הזיכרון שבו צורך את כל הזיכרון שאפשר לסחוט מהמחשב שלנו - המשחק פשוט היה נתקע, אתם בוודאי זוכרים את זה.

עכשיו, מה שחלונות 95 נותנת לנו, זוהי אפשרות לארגן אחרת את הזיכרון, כדי שכמעט כל משחק יוכל לעבוד במקביל דרך ה-WINDOWS

יותר ויותר חברות עוברות עכשיו לייצר משחקים שפועלים רק בסביבת ה-WINDOWS החדש, וכך, כמו שאמרתי קודם לכן, מאפשרת התוכנה הזאת ניצול מרבי של הדיסק, מבלי שצריך להתעסק בבעיות ניהול זיכרון וכדומה.

אז מה עם המשחקים המסורתיים של MICROSOFT!

טוב, אז גם כאן, ב-WINDOWS 95 , יש שינוי מסוים: מעתה אפשר לשחק את HEARTS גם דרך המודם, ואז ממש לקבל את כל האווירה של משחק קלפים אמיתי.

שלכם,
תומר גילת

מחיקת הפריטים הנבחרים.

התחל | After Dark | C:\MSOF... | C:\ | Paint Sho... | En

SPYCRAFT

אדיר רגב

עכשיו זה כבר הרבה יותר מסתם משחק מחשב. עכשיו כבר באמת יש לנו דור חדש של משחקים. הכול הוא עניין של תפיסה, של בימוי ושל תסריט טוב. משחק שמטרף את ארה"ב!

המשחק שהופק על ידי **ראש ה-CIA לשעבר, ווילאם קולבי,** ועל ידי **אחד מראשי ה-KGB לשעבר, אולג קאלוגין,** שחברו יחד ליצירת **מותחן ריגול אינטראקטיבי** מיוחד במינו.

המשחק מבוסס על **הספר "אמנות הריגול"** שנכתב על ידי הסופר **טום קלנסי** (המרדף אחר אוקטובר האדום).

המשחק מאפשר להיכנס לנעליו של סוכן CIA בעידן שלאחר המלחמה הקרה, לשלב עלילה דמיונית בידיעות המופיעות בעיתונות, ולהילקח אל עולם מסוכן של תככים בינלאומיים. בה בעת צריך לקבל החלטות מוסריות ולהתמודד עם השלכותיהן.

כמו בכל ספר טוב של טום קלנסי, גם כאן יש שפע של אמצעי ריגול וכלי נשק מתקדמים, והכול ישר ממרתפי ה-CIA.

התפקיד במשחק SPYCRAFT - להיות ממש הסוכן החשאי!

גם כאן, כמו בספרים, יש חלק שהוא מודיעיני של איסוף נתונים ופתרון תעלומות (Quest) וחלק יותר מותח של התעמתות פנים אל פנים עם האויב (מקביל למשחקי מכות ויריות).

במשחק הזה צריך לעבוד קשה מאוד:

- לאתר שיחות טלפון.
- לעקוב אחר עובדים אחרים בבולשת אשר עברו לצד השני.
- להתמחות בצילום אינפרא-אדום, בשיטות חקירה, בזיוף מסמכים, בכלי נשק מתוחכמים...

ועוד כאלה וכאלה דברים שבעבר רק יכולנו לקרוא עליהם.

השתתפותם של קלוגין וקולבי, שמופיעים במשחק עצמו ואף נותנים הוראות ועצות, הופכת את המשחק למותחן וריגול אותנטי במיוחד.

במשחק ישנו חידוש נוסף והוא מתן האפשרות להיפגש, על ידי אמצעי אלקטרוני, עם קולבי וקלוגין. ניתן להתחבר ישירות **לאתר האינטרנט של המשחק:**

http://www.spycraft.activision.com/info.html

כמו כן, ניתן לשוחח עם רבי המרגלים לשעבר ולקבל מהם עצה טובה.

אפשר גם להיכנס לאתרי דיון משותפים שבהם ניתן להחליף דעות, או לעיין בדיווח עדכני של ידיעות חדשותיות (בזמן אמת) על משברים עולמיים.

כל זה יכפה על המשתתפים התמודדות חדשה עם סיפור העלילה.

קצת על **תוכן המשחק:**

העלילה מתרחשת בזמן אמת. המלחמה הקרה הסתיימה, והמציאות הנוכחית של אי שקט מפחיד בבריה"מ לשעבר והתעצמות המאפיה הרוסית, מעלה את השאלה - מה יקרה בבחירות הקרובות לנשיאות?

במידע מודיעיני שהתקבל נאמר כי קבוצת מחתרת רוצה להתנקש במועמד לנשיאות ברוסיה, וכן בנשיא ארה"ב. שירותי הביון - ה-CIA - סיווגו את הידיעה כ-"לא אמינה ולא מציאותית".

שבועיים לאחר מכן, נרצח על ידי מתנקש המועמד לנשיאות ברוסיה, בעת עצרת תמיכה בכיכר האדומה שבמוסקבה.

כאן מתחיל המשחק:
המשימה מקבלת עדיפות לאומית.

התפקיד: לגלות את המחתרת שממנה בא המתנקש, ולמנוע ניסיון התנקשות בנשיא ארה"ב ("הבא בתור", על פי הידיעות).

במהלך המשחק נכנסים לנעליים של ת'ורן, מרגל עתיר ניסיון, ומובילים באמצעותו כוחות קומנדו, מחסלים סוכנים כפולים, מנתחים צילומי לוויין ומצותתים לשידור באלחוט.

הפעם, בניגוד למשחקים קודמים שבהם גם כן השתתפו שחקנים מפורסמים מהוליווד, כל המשחק כולו בנוי כמו סרט הוליוודי. מהפתיחה למשחק ועד לדקה האחרונה, המשחק נראה כמו סרט קולנוע חדש: המוסיקה, התמונות, הכתוביות, הכול.
אם לא היו מציינים שזה משחק, אפשר היה לחשוב שזהו סרט קולנוע.

דרישות מערכת

מערכת הפעלה Microsoft Windows 95 (על מחשב תואם ב-100% ל-Windows 95) או Dos 6.2
כוננים עם גישה של 32 ביט
כרטיס קול תואם SOUND BLAST-ER 100% כרטיס וידאו. 8 מג"ב RAM

ראש ה-CIA, ווילאם קולבי, נעדר מאז יום ב' ה-29.4.96, לאחר שיצא לשיט בסירת הקאנו שלו בנהר הפוטומק

ציונים

גרפיקה-וידאו - 95
רוב המשחק הוא וידאו על מסך מלא ובאיכות מעולה. אין ריצודים על המסך או קפיצות. ב-Windows 95 ניתן גם להקטין את המסך, אם רוצים, ולקבל איכות של סרט קולנוע.

פס-קול ואפקטים קוליים - 90
רוב המשחק מלווה במוסיקה כמו בסרטים, אשר מוסיפה לדרמטיות של המשחק ולתחושת האותנטיות שלו.

ממשק משתמש -95
המשחק מתבצע באמצעות העכבר וקל להתשמש בו. על המסך - מקור-מידע ראשי (שם מקבלים את כל ה-e-mail והודעות בווידאו-פון, וכן מתחברים לספרייה הראשית של ה-CIA (יש גם אפשרות להתחבר ישירות לאינטרנט דרך מסך המשחק.

קושי - 90
המשחק די קשה. אם רוצים לזהות סוג של כלי נשק שבו השתמש הרוצח, צריך לרדת לספריית ה-CIA ולהתחיל לקרוא חומר על כלי נשק שונים. אבל, שזה לא ירתיע אתכם. יש רמזים בדרך.

אורך חיים - 90
התחלתי את המשחק בשני כיוונים שונים, ובכל אחד מהם הגעתי לתוצאות שונות (בחלק מהפעמים לא נשארתי בחיים).

כללי - 93
מבלי להתחשב בעלילה האותנטית ובכך שאני מכור לספרי מתח וריגול, המשחק הזה הוא פשוט אחד מסוגו.

'חלונות 95' בעברית - עדכון אינטרנטי

ד"ר מאיר בר-אילן

סוף סוף היא מגיעה. המערכת שכל-כך רציתם לקבל, אחת כזו שתמיד ניתן לסמוך עליה, עברה גיור מושלם. ניתן יהיה לנהל את כל ענייני הדיסק והקבצים בעברית. כל מה שעשינו עד היום במחשב, אבל בצורה טובה יותר, ומהירה יותר. המערכת אולי לא מושלמת, אך אין טובה ממנה, לפי שעה.

למשתמש הפשוט זה לא משנה. הוא עובר היום, או אולי רק מחר, למערכת 'חלונות 95' בעברית, והוא מצפה, ואף בטוח, כי מערכת ההפעלה החדשה שלו תוכיח את עליונותה על קודמתה בתחומים רבים. אין לי כל ספק שכך יקרה, אף כי לא בבת אחת. המעבר למערכת החדשה איננו 'חלק', ומשלה את עצמו מי שחושב כי מערכת ההתקנה של התוכנה החדשה תפעל על פי המצופה, על פי עיקרון Plug and Play, בכל מאת האחוזים, שכן מן הסתם, עוד הרבה בעיות ואכזבות נכונו למשתמש הוותיק, קל וחומר למשתמש החדש במחשב.

עדכוני גרסה

'חלונות' 3.1 כבשה את הארץ לאחר שלא היה לה (כמעט) שוק בגרסאות המוקדמות שלה. היא עברה לגרסת 3.11 ומשם 'קפצה' לגרסה 4.
למעשה, מסלול התקדמות זה דומה מאוד להתקדמות תוכנת ה-DOS.

כלומר, **כל בעל מחשב היה צריך לשדרג את מערכת ההפעלה שלו מדי שנה או יותר, בערך** (תלוי בשנה, ותלוי באופי השימוש במחשב).

נראה ש**'חלונות 95' הולכת בדרך חדשה**, ומבחינת המשתמש גם יותר אטרקטיבית. כאן לא מדובר על עדכון גרסה (בינתיים, איך שכחתי!), כי אם על **שיפורים בגרסה הקיימת.**

כל תת-גרסה של 'חלונות 95' קרויה על שם מספר ה'מבנה' שלה. כלומר, כמעט מדי שבוע (ואף יותר מאשר פעם אחת בשבוע), מישהו שם במיקרוסופט 'מייצר' מחדש את מערכת ההפעלה בהתאם לשיפורים שהוכנסו במערכת במהלך השבוע. שיפורים אלה הם תוצאה של גילוי 'באגים', מצד אחד ושל שיפורים בתוכנה, היזומים על ידי היצרן (ה'נדחף' מצדו על ידי מייצרי תוכנות שונות), מצד שני.

הפירוש המעשי של הדבר הוא ש**תהליך השדרוג של 'חלונות 95' שונה באופיו מהתהליך המקביל לו,** כפי שאירע במערכות ההפעלה הקודמות. **מדובר עתה בהתקדמות 'זוחלת' של התוכנה,** כך ש**כל הזמן** יהיה למשתמש המחשב לאן 'לעלות כיתה': מ'מבנה' 825 ל'מבנה' 900, וכן הלאה.

משתמש המחשב בוודאי לא ירוץ בבהלה מדי יום לראות כיצד לשפר את המערכת שלו, שכן, בדרך כלל, יש להניח, הוא יהיה מרוצה מהמערכת הקיימת, ולא תהיה לו סיבה 'לעלות כיתה'. עם זאת, תוכנות שונות ידרשו 'מבנה' מסוים ומעלה, בדומה למקובל בתוכנות כיום, תוכנות המוגדרות כרצות על גבי DOS 5 ומעלה, וכדומה.

ואולם, **כיצד ישיג המשתמש את התוכנות ההולכות ומשתכללות מדי יום?**
ברור שאחריות על מוצר אינה כוללת שיפורי גרסה (אלא אם כן המוצר לא ביצע את שאמור היה לבצע). ברם, **כיצד יקבל המשתמש את העדכונים האחרונים?**

היום התשובה לכך פשוטה:
הדרך לשדרוג המחשב שלך עוברת באינטרנט.

למשל, אם הסתבר לך כי תוכנה מסוימת אינה פועלת כהלכה ב'חלונות 95', תוכל להיכנס לאתר של מיקרוסופט (ושל חברות נוספות, ראה להלן), ושם תוכל לקרוא על הבעיה הזו (לאחר שתבצע חיפוש כהלכה).

הפתרון שיוצע, בדרך כלל, יהיה: עדכון של קובץ מסוים במערכת ההפעלה שלך, וכל שתתבקש לעשות יהיה ל'הוריד' את הקובץ הדרוש לך. אי אפשר יהיה להוריד את כל מערכת ההפעלה מהאתר של החברה (אף כי להערכתי כך יקרה בסוף כמה שנים, בעיקר לאחר ההתגברות של 'נפח' התעבורה של קווי התקשורת), אלא קובץ אחד או שניים יורדו אל המחשב שלך. תתבקש לשים אותם במחיצות, ואולי תתבצע התקנה אוטומטית שלהם, והתוצאה תהיה: שיפור במערכת ההפעלה.

תוכנות-עזר

בדרך דומה תשרת מערכת האינטרנט לא רק את תוכנת מערכת ההפעלה עצמה, כי אם את כל המשתמשים בכל היישומים האפשריים. על מנת להדגים תופעה זו, אציג בפני הקורא 'קבוצת-דיון' אחת המוקדשת כולה ל'חלונות 95'.

למעשה, אין מדובר ב'קבוצת-דיון' רגילה, כי אם במעין 'עיתון' היוצא במתכונת שבועית, ובו מתפרסמות ידיעות על התוכנות החדשות המיועדות למערכת ההפעלה 'חלונות 95', וכמובן, מהיכן ניתן להוריד אותן ברשת.

אין סיבה להתפלא נוכח העובדה כי כיום מונה 'קבוצה' זו יותר מ-62000 'מנויים' ברחבי העולם, והיא הרשימה הגדולה ביותר הקיימת כיום (עובדה הגורמת למפעילה להפכה מישירות לציבורי לרשימה בתשלום, מעין עיתון אלקטרוני או פקס בתשלום).

באופן זה אני מתעדכן מדי שבוע ביחס למוצרים שפותחו ברחבי העולם, ובמידה ואחוש כי תוכנה מסוימת אכן חיונית עבורי, אוכל בנקל ל'הורידה' מהרשת. כיוצא בכך יוכל כל אחד לשפר את מערכת ההפעלה שלו ואת התוכנות המורצות עליה בצורה קלה ונוחה.
עיקר שכחתי: כל התוכנות הן או חינם או בצורת shareware (עובדות באופן מלא, אם כי חלק מהן מוגבלות לתקופה מוגדרת).

קבוצת-דיון זו קרויה: IN-TOUCH, ומי שרוצה להיות מנוי עליה חייב לכתוב אל:

listserv@peach.ease.lsoft.com

אין צורך לציין נושא, ורק לכתוב בגוף המכתב, בהתאם לשמכם, את השורה הזאת:

SUBSCRIBE IN-TOUCH MYFIRSTNAME MYLASTNAME

באופן זה, לא רק שאתם מעודכנים במה שקורה, אלא אף יכולים לקבל באופן כמעט מידי את כל התוכנות החדשות ברשת. משמעות הדבר היא שמערכת ההפעלה שלכם תלך ותושבח עם הזמן, כל אחד בהתאם לקצב ולעניין שלו.
אגב, ניתן להגיע לאתר של לאנס גיונס, ה'מוציא-לאור' של העיתון האלקטרוני הזה, ולקבל כתבות 'ישנות' (מלפני שבועיים), כולן בכתובת הזאת:

http://www.windows95.com/apps/intouch/previous.html

למי שעדיין לא שייט ברחבי הרשת אציין רק כי קיימים הרבה אתרים ובהם תוכנות רבות המיועדות להורדה. לצורך כך כל שיש לעשות הוא לחפש את 'חלונות 95' ברשת (ואין צורך בכל מאות הכתובות שיתקבלו).

ספרות-הדרכה

אלה מביניכם שמדף הספרים שלהם כורע תחת עול הספרים על 'חלונות' 3.11 - היכונו לביעור החמץ'.

עתה תזדקקו בוודאי להדרכה נוספת וחיונית ביחס למערכת ההפעלה החדשה שלכם, וגם בעניין זה אין הרשת מאכזבת. **קיימת ספרות אלקטרונית לא קטנה ביחס למערכת ההפעלה החדשה.** תוכלו להתחיל **בעיתון המוקדש כולו ל'חלונות 95'** (עיתון הקרוי, איך לא: **Win95**), ותוכלו לעיין וללמוד משהו מחכמתם של מאות, אם לא אלפי משתמשי מחשב מסביב לעולם, העושים לנו את החיים נעימים יותר בכך שהם מעלים את מאמריהם אל הרשת, כך שכל אחד יכול לצפות במאמר שלהם, ואף להגיב. על מנת להגיע לעיתון זה, שייטו אל **הכתובת:**

http://www.win95mag.com

תוכלו לראות שם עדכון יומי של חומר וכן כתבות על כל נושא הקשור במערכת ההפעלה החדשה שלכם.

נכון, גם תחום זה לא החל את דרכו ב'חלונות 95', אך דומה כי כיום, בעידן האינטרנט, נעשה השימוש במערכת הפעלה חדשה הרבה יותר נוח והרבה יותר ידידותי מאשר היה המצב עת התחלנו לעסוק במחשבים בראשית שנות ה-80.

לסיכום

מערכת הפעלה חדשה, הפועלת בעידן האינטרנט, תעשה את דרכה ללב המשתמשים בדרך נוחה בהרבה, בהשוואה לחדירת תוכנות ההפעלה הקודמות בעידן הטרום-אינטרנטי.

בני פיינשטיין

3D Movie Maker

אולפן סרטים שלם בתוכנה אחת

התוכנה המדהימה שפותחה במיוחד עבודה עם WINDOWS 95

שב על סט הבמאי בהוליווד והתחל בתכנון סרט האנימציה התלת ממדי שלך. הפוך את המחשב הביתי לאולפן סרטים משוכלל בעזרת תוכנת 3D MOVIE MAKER ו-WINDOWS 95.

3D MOVIE MAKER היא תוכנה ליצירת סרטי אנימציה המיועדת לילדים צעירים ובוגרים גם יחד.
ילדים, החל מגיל שמונה ומעלה, בעלי דמיון ונטיות אמנותיות, יכולים ליהנות מאפשרויות שהיו שמורות עד כה לבמאי סרטים מקצועי.

התוכנה הופכת את המחשב שלכם לאולפן סרטים משוכלל.
בעזרת הכלים שבתוכנה אפשר ליצור **סרט אנימציה תלת ממדי הכולל -**

- תריסר אתרי צילום;
- 30 זוויות צילום לכל סצינה;
- 40 דמויות מצוירות;
- יותר מ-350 אפקטים קוליים;
- 220 פסי קול ואפקטים מיוחדים.

עושר כזה של אמצעים מאפשר, כמובן, ליצור סרטים שונים כיד הדמיון הטובה של היוצרים.

הסביבה שהילדים פועלים בה

3D MOVIE MAKER בנוי כאולם קולנוע ומאחורי הקלעים נמצא אולפן סרטים. כאשר נכנסים לתוכנה, היא מזמינה ל"עולם ה"דמיונופוליס". אפשר להיכנס אל מאחורי הקלעים של הקולנוע, לתוך **אולפן שיש בו ארבעה חדרי עבודה:**

- *חדר הרעיונות* - שם אפשר למצוא רעיונות לתסריטים.
- *חדר הפרויקטים* - ילדה מומחית בשם מלאני עוזרת בהכנת הסרט, בתוספת הרבה טיפים וטריקים המיועדים לבמאי המתחיל. היא עוזרת אפילו ליצור לוגו עבור חברת ההפקה שבוחרים לייצג אותה.
- *הסטודיו* - יש בו גישה לכלי אנימציה מתוחכמים ואפשר לבחור בתכנים תלת ממדיים ובאפקטים קוליים ליצירת הסרט.
- *התיאטרון* - זהו חדר ההקרנה הפרטי, לשם אפשר להזמין חברים ובני משפחה, כדי לצפות בסרטים שיוצרים.

ל-3D MOVIE MAKER **אין תסריטים קבועים**, ולכן, האפשרויות שמציעה התוכנה הן כמידת הדמיון היוצר, ובעצם - בלתי מוגבלות.
עם זאת, אל דאגה, אפשר למצוא בתוכנה את כל העזרה הדרושה לבמאי המתחיל ליצירת סרטו הראשון.

פיתוח התוכנה נעשה באמצעות כלי פיתוח תלת-ממדיים מתוחכמים, שבהם השתמשו בהוליווד ליצירת סרטים שוברי קופות כמו "המסכה" ו"פארק היורה".

מומלצת מאד!!



WINDOWS 95

(שאלות שלא התביישת לשאול)

עדי גרסיאל

מדוע שמה של תוכנה שיצאה בשנת '96 הוא 'WIN 95'?

ובכן, זהו סוג של 'אמת' בפרסום שמזכיר קצת את קרטוני החלב של תנובה שכתוב עליהם: "חלב טרי". מן הסתם אנחנו אמורים להבין מזה שגם אם נשאיר את החלב במדבר סהרה לשבועיים הוא יישאר טרי. כנראה, בגלל הסיליקון.



דבר דומה עושה מיקרוסופט (אלא שכאן היו אילוצים טכניים, כנראה, וה'אמת' הנ"ל מתחלפת כאן ב'חוסר דיוק'. נו, פחות חמור).
בשנה הבאה, '97, הם כנראה ייצאו עם WIN 96. אבל למה להתלונן? במיקרוסופט, בסך הכול, רוצים שנרגיש צעירים בשנה, אז מה בעצם רע בכך? זה הרבה יותר זול מאשר למרוח קרם-פנים.

מה זה plug & play?

זהו אחד מיתרונות WIN 95, שאמור לאפשר למשתמש להתקין את התוכנה בו במקום, כשהתוכנה מתאימה את עצמה לקונפיגורציה הקיימת.
וזה עובד!

למשל, כשהתקנתי את WIN 95 על המחשב שלי, הודיעה לי התוכנה שיש לי מחשב פנטיום 5000 MHZ עם 20G זיכרון ומיליארד דולר בבנק. אני מניח שקיבלתי בטעות את הגרסה הפרטית של ביל גייטס.

בארה"ב, לעומת זאת, קוראים לזה plug & pray (התקן והתפלל) אבל זה רק מפני שיש שם עכשיו גל של חזרה לנצרות.
אחדים מהמטיפים טוענים שמערכות ההפעלה WINDOWS ו-DOS הן העונש על חטאי הדור. סתאאם...

האם יש ל-WIN 95 גם כלי אינטרנט?

כמובן, הרי היום לא ניתן לקנות שום דבר בלי אינטרנט. אתמול, לדוגמה, קניתי סבון כלים עם אינטרנט גרפי. הייתי מוכן להתפשר ולקנות משהו יותר זול, מהדור הישן, אתם יודעים - כזה עם הציור של "אמה" - רק עם FTP, אבל אמרו לי שכבר לא מייצרים אותם.

האם יש באגים במערכת ההפעלה החדשה?

תלוי איך אתם מגדירים באג. אם לדעתכם באג הוא חרק בעל גוף שטוח, מחושים ארוכים וכנפיים חומות, אז לא (אלא אם כן תקבלו איזו תוכנה שהייתה מונחת כמה חודשים באיזה מחסן). אבל אם כוונתכם לתקלות, להודעות שגיאה, לצפצופים ולעוויתות בלתי רצוניות של המחשב, אז כן. ועוד איך כן. כי תוכנה בלי באגים זה כמו סוס בלי פלאגים.

איך נבחין בין באגים בגרסה האנגלית המקורית לבין כאלה מהגרסה העברית?

הבאגים האמריקאיים לובשים ג'ינס, שותים פפסי ורואים MTV. הבאגים של הגרסה העברית, לעומת זאת, לובשים, שותים ורואים אותו דבר אבל מימין לשמאל.

האם יש סיכוי שהמחיר יירד?

זה תלוי במדד תשומות הבנייה.

מה זה קשור?

זה קשור לכך שמישהו צריך לשלם לפועלים שעובדים על הבית של ביל גייטס.

תגיד, התשובות האלו - רציניות?
ממש לא.

כותב שורות אלו אינו אחראי לתוכן הכתבה, והוא מצהיר בזאת כי כל קשר בינה לבין המציאות הוא מקרי בהחלט.





זה רעיון

עריכה: הילדה דיין

בגיליון הזה אנו מציגים את התכנית של **שי שלום** שפותרת את הבעיה שהצגנו בגיליון מס' 50, על **מחשבון כיס**.

בנוסף, אנו מביאים לכם את התכנית של **דודו סלמה**, בשפת טורבו-פסקל, שמאפשרת ליצור **פוליגונים וקווים.**

כבעיה לפתרון אנו מבקשים לשפר את תכניתו.

כדי להקל עליכם את עבודת ההקלדה, אנו מציעים לכם לרכוש, במחיר הסמלי של הספרייה הציבורית, דיסקטים שכוללים את התכניות של המדור "זה רעיון" שפורסמו בחוברות מ-19 עד 50.

אל תשכחו שאנו מצפים ל"טיפים" או להמלצות לפתרון של בעיות תכנות וכן לצורות מקוריות שמצאתם כפתרון לבעיית תכנות כלשהי.

אם יש לכם תכנית מקורית, חדשה ומעניינת, וברצונכם לפרסם אותה, שלחו את התכנית אלינו, למדור **זה רעיון**. צרפו דברי הסבר, הוראות להפעלה וכן הערות או הבהרות, אם דרוש. את התכנית שלחו על גבי תקליטון נקי מווירוסים, ואם אפשר, צרפו תדפיס. רצוי לציין גם את הגיל של מחבר התכנית ואת הרקע הקודם שיש לו בתחום המחשבים.

מחשבון כיס

פתרון לבעיה מגיליון מס' 50

שפה: BASIC
דרגת קושי: ■■

שי שלום

תוכנה זו היא פתרון לאתגר מגיליון מס' 50 - מחשבון. התוכנה היא מחשבון אשר מבצע את הפעולות האלו:
חיבור, חיסור, כפל, חילוק, חזקה ריבועית, חזקה (יותר מ-2), שורש ריבועי, שורש (יותר מ-2), היפוך הסימן +/-, קוסינוס, סינוס, טנגנס, ארקטנגנס.

הפעלה:
עם הפעלת התכנית מתבקש מספר התחלתי ועליו ניתן להפעיל את הפקודות השונות בעזרת החצים. אם צריך מספר נוסף, המשתמש יתבקש להקישו.

1

```
ON ERROR GOTO 2000
CLS
LOCATE 3, 30: PRINT CHR$(218): LOCATE 3, 50: PRINT CHR$(191)
LOCATE 4, 30: PRINT CHR$(179): LOCATE 4, 50: PRINT CHR$(179)
LOCATE 5, 30: PRINT CHR$(179): LOCATE 5, 50: PRINT CHR$(179)
LOCATE 6, 30: PRINT CHR$(192): LOCATE 6, 50: PRINT CHR$(217)
FOR I = 31 TO 49
LOCATE 3, I: PRINT CHR$(196): LOCATE 6, I: PRINT CHR$(196)
NEXT I

FOR I = 1 TO 80
LOCATE 7, I: PRINT CHR$(196)
NEXT I
FOR I = 1 TO 9
READ S$
LOCATE 9 + I, 50: PRINT S$
NEXT I
FOR I = 1 TO 10
READ S$
LOCATE 9 + I, 20: PRINT S$
NEXT I

20
PY = 31: P$ = "": Y = 48: X = 1: MEM = 0
PI = 3.141592654#

30
N = 1: GOSUB 1000
LOCATE 5, 31: INPUT "", A
```

2

```
40
LOCATE 5, 31: PRINT A
A$ = INKEY$
IF A$ = "" THEN GOTO 40
KE = ASC(RIGHT$(A$, 1))
LX = X
LY = Y
IF KE = 80 AND X = 9 AND Y = 48 THEN Y = 18: X = 0
IF KE = 80 AND X = 10 AND Y = 18 THEN GOTO 40
IF KE = 80 THEN X = X + 1
IF KE = 72 AND X = 1 AND Y = 18 THEN X = 10: Y = 48
IF KE = 72 AND X = 1 THEN GOTO 40
IF KE = 72 THEN X = X - 1
IF KE = 77 AND Y = 18 THEN Y = 48: GOTO 50
IF KE = 77 AND Y = 48 THEN Y = 18: GOTO 50
```


3

```
IF KE = 75 AND Y = 18 THEN Y = 48: GOTO 50
IF KE = 75 AND Y = 48 THEN Y = 18: GOTO 50
IF KE = 13 THEN GOTO 100
50
E = X
IF Y = 18 THEN E = E + 9
LOCATE 1, 1: PRINT E
LOCATE 9 + X, Y: PRINT ">": LOCATE 9 + LX, LY: PRINT " "
LOCATE 9 + X, Y + 24: PRINT "<": LOCATE 9 + LX, LY + 24: PRINT " "
GOTO 40

100
SELECT CASE E
 CASE 1
 N = 1: PY = 31: P$ = " ": GOSUB 1000
 LOCATE 5, 31: INPUT "", A
 GOTO 40
 CASE 2
 PY = 33: P$ = "+": GOSUB 1000
 A = A + B
 GOTO 40
 CASE 3
 PY = 34: P$ = "-": GOSUB 1000
 A = A - B
 GOTO 40
 CASE 4
 PY = 35: P$ = "x": GOSUB 1000
 A = A * B
 GOTO 40
 CASE 5
 PY = 36: P$ = CHR$(246): GOSUB 1000
150 IF B = 0 THEN N = 2: BEEP: GOSUB 1000
 A = A / B
 GOTO 40
 CASE 6
 N = 1: PY = 36: P$ = "X" + CHR$(253): GOSUB 1000
 A = A ^ 2
 GOTO 40
 CASE 7
 PY = 36: P$ = "X" + CHR$(252): GOSUB 1000
 A = A ^ B
 GOTO 40
 CASE 8
 IF A < 0 THEN BEEP: GOTO 30
 N = 1: PY = 36: P$ = CHR$(253) + CHR$(251): GOSUB 1000
 A = SQR(A)
 GOTO 40
 CASE 9
 IF A < 0 THEN BEEP: GOTO 30
 N = 0: PY = 36: P$ = CHR$(252) + CHR$(251): GOSUB 1000
 A = A ^ (1 / B)
 GOTO 40
 CASE 10
 N = 1: PY = 40: P$ = "COS": GOSUB 1000
 A = COS(A * (PI / 180))
 GOTO 40
 CASE 11
 N = 1: PY = 40: P$ = "SIN": GOSUB 1000
 A = SIN(A * (PI / 180))
 GOTO 40
 CASE 12
 N = 1: PY = 40: P$ = "TAN": GOSUB 1000
 A = TAN(A * (PI / 180))
 GOTO 40
 CASE 13
 N = 1: PY = 40: P$ = "ARCTAN": GOSUB 1000
```

4

```
A = ATN(A) * (180 / PI)
 GOTO 40
 CASE 14
 N = 1: PY = 43: P$ = "-/+": GOSUB 1000
 A = -A
 GOTO 40
 CASE 15
 N = 1: PY = 36: P$ = CHR$(227): GOSUB 1000
 A = PI
 GOTO 40
 CASE 16
 MEM = MEM + A
 IF MEM <> 0 THEN N = 1: PY = 49: P$ = "M": GOSUB 1000
 IF MEM = 0 THEN N = 1: PY = 49: P$ = " ": GOSUB 1000
 GOTO 40
 CASE 17
 MEM = MEM - A
 IF MEM <> 0 THEN N = 1: PY = 49: P$ = "M": GOSUB 1000
 IF MEM = 0 THEN N = 1: PY = 49: P$ = " ": GOSUB 1000
 GOTO 40
 CASE 18
 N = 1: PY = 49: P$ = " ": GOSUB 1000
 MEM = 0
 GOTO 40
 CASE 19
 N = 1: PY = 31: P$ = "": GOSUB 1000
 A = MEM
 GOTO 40
END SELECT

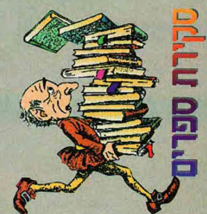
1000
LOCATE 4, 31: PRINT " ": REM (18 SPACES)
LOCATE 5, 31: PRINT " ": REM (18 SPACES)
IF N = 3 THEN N = 0: GOTO 30
LOCATE 4, PY: PRINT P$
IF N = 1 THEN N = 0: RETURN
LOCATE 5, 31: INPUT "", B
IF N = 2 THEN N = 0: RETURN 150
RETURN

2000
IF ERR = 6 THEN GOTO 2010 ELSE GOTO 2030
2010
LOCATE 2, 20: PRINT "OverFlow- NUMBER TOO BIG"
N = 1: P$ = "": GOSUB 1000
A$ = INKEY$
IF A$ = "" THEN GOTO 2010 ELSE
LOCATE 2, 20: PRINT " ": REM (25 SPACES)
N = 3: GOSUB 1000

2030
LOCATE 1, 20: PRINT "AN ERROR ACCORED WHILE RUNNING THE PROGRAM"
LOCATE 2, 20: PRINT "PLEASE CHECK FOR BUGS OR WRITING MISTAKES."
END

DATA "NEW הכנס מס' חדש","PLUS + חיבור","MINUS - חיסור"
DATA "MULTIPLY x כפל","DEVIED חילוק","X חזקה ריבועית"
DATA "X חזקה (יותר מ-2)","SQR ROOT שורש רבועי","ROOT שורש (יותר מ-2)"
DATA "COSINE קוסינוס","SINE סינוס","TANGENT טנגנס"
DATA "ARCTANGENT ארקטנגנס","-/+ היפוך סימן","PIE . פאי"
DATA "MEM + הוסף לזכרון","MEM - החסר מהזכרון","MEM CLR נקה זכרון"
DATA "MEM SHOW הראה זכרון"
```

המשך בעמ' 54



'מדריך Norton Utilities for Win 95' ו'מדריך למשתמש Norton Utilities 8'

גלעד בר-אילן

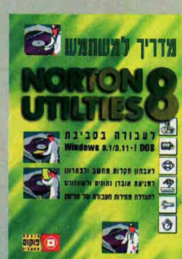
שני ספרים חדשים הוציאה חברת 'פוקוס', לשיפור השימוש בתכניות השירות של פיטר נורטון, גם לסביבת ה-DOS וה-WINDOWS הישנים וגם לסביבת WIN 95 החדשה.

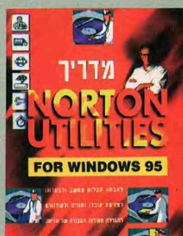
תכניות השירות של נורטון באו להשלים את כל מה שהיה חסר ב-DOS וב-WINDOWS בכל הקשור לשיפור ביצועי המחשב והכונן הקשיח.

מאחר וכל התיעוד של תוכנות אלו היה עד כה באנגלית (לפחות עד לגרסה 7 של NU), והמונחים הטכניים באנגלית הם קשים דיים גם לקוראי האנגלית שבינינו, לא כל שכן לקוראי העברית בלבד, הוציאה חברת 'פוקוס' את שני הספרים האלה בעברית, ובהם הסברים לכל מגוון הפעולות שאותן ניתן להפעיל על המחשב עם תוכנות השירות של נורטון.

הספר לגרסת NU8 כולל 4 חלקים:

1. לפקודות ה-DOS
2. לפקודות ה-WINDOWS
3. לאבחון בעיות בדיסק הקשיח
4. להסברת השימוש בתוכנת DISKEDIT.





1. בכל פקודה ב-DOS מוסבר -
מהי מטרתה של הפקודה;
מה היא עושה;
איך היא עושה
וכדומה.

בכל פקודה (הפקודות מסודרות בסדר אלפא-ביתי אנגלי) מוסברות האפשרויות השונות שלה (המתגים השונים וכדומה), וכן מובאת דוגמה לפקודה מסוימת, ומצוין מה פקודה ספציפית זו עושה. בנוסף, ישנן פקודות שמצורפים להן 'טיפים' שונים המאפשרים לנצל את המחשב עד תום.

2. בחלק זה ישנן **תכניות שונות למעקב אחר המערכת**, וכן ישנו חלק מפקודות ה-DOS. גם כאן התכניות מופיעות בסדר אלפא-ביתי.

ישנם תצלומי מסך אחדים של התכניות, למעקב אחר קובצי ה-INI, מה שמאפשר לקרוא את הספר גם שלא מול המחשב. גם כאן, כל כפתור מקבל את שורותיו, וישנו הסבר ברור על תפקידו של כל כפתור בכל תוכנה. בנוסף, מוסבר כיצד פועלות התכניות השונות בסביבת החלונות ובכלל.

3. החלק השלישי, **העוזר לאבחן בעיות בדיסק הקשיח**, מחולק -

■ לפרק העוסק **בבעיות נפוצות** בדיסק (כדוגמת 'כאשר המחשב אינו מצליח לבצע אתחול מן הדיסק הקשיח'), סמפטומי הבעיות, הסברים אפשריים ופתרון הבעיה.

■ לפרק המוקדש לכל אותן **הודעות השגיאה** המוזרות של DOS (למשל: Divide overflow), הסבר אפשרי לבעיה וכן פתרונה.

4. החלק הרביעי **מלמד את השימוש בתוכנת DISKEDIT**, המיועדת לשימושם של מומחי המחשבים בלבד, ומומלצת לשימוש באחריות הלוחצים על המקלדת בלבד(!).
על כל פנים, תוכלו לדעת איך משנים סקטורים בדיסק, איך עורכים את הפרמטרים של הדיסק וכדומה.

הספר לגרסת ה-WIN 95 מחולק ל-3 חלקים עיקריים.

החלק הראשון עוסק בתכניות NU ל-WIN 95.
בכל תכנית מוסבר מהי התכנית, מה היא עושה, איך **בדיוק** מפעילים אותה, וכן - מדוע כדאי להשתמש בתוכנה. בנוסף, ישנן תכניות הכוללות הערות טכניות מפורטות לגבי נושאים מסוימים (הפעלת התכנית ברקע וכו').

החלק השני הוא מדריך להכרת הדיסק.
בחלק זה אפשר לקרוא על הכוננים השונים הקיימים (דיסקטים, קשיח, תקליטור), איך הם עובדים, מהו בקר הדיסק, מהו תפקידו, איך בנויים הכוננים מבחינה לוגית (סקטורים, מסילות וכו', או איך הנתונים נקראים), איך מכינים את הדיסק לשימוש ראשוני ועוד נושאים רבים.
פרק זה מלווה באיורים רבים המלווים את ההסברים לנושאים המסובכים.

החלק השלישי (שהוא, בעצם, נספח) כולל -

■ את **'מה עושים אם WIN 95 לא עובדת!'**

■ **איך משחזרים את כל הנתונים בסביבת ה-DOS!**
בחלק זה מוצגות בעיות שונות (שפתרונן בצדן):

שיקום ספריות-משנה מספריה פגומה, שיקום דיסקט שפורמט בטעות ועוד ועוד...

צריך לבחור את הבעיה שתיאורה מתאים לבעייתך, לפעול על פי ההוראות המוסברות כפתרון לבעיה, ואז יש סיכוי ש-WIN 95 תתחיל לעבוד.

שני הספרים - טובים מאוד
כל אחד לגרסתו הוא, אף על פי שישנם חלקים שונים אשר היו מתאימים להיכלל בשני הספרים (מבנה הדיסקים ואיך הם עובדים, וכן הרחבה של חלקים אחרים בספר אחד מספר שני וכדומה).

רצוי מאוד שהספרים האלה יהיו מצויים בבית (על פי סביבת העבודה שלכם - 16bit או 32bit), מפני שככלל הם יצדיקו את ההשקעה בהם, ובפרט ברגע הקריטי של נפילת המחשב.

המשך מעמ׳ 51

לצייר קווים
בעיה לפתרון

שפה: PASCAL
דרגת קושי: ■■

דודו סלמה

דודו שלח אלינו תכנית שמציירת קווים ומאפשרת ליצור פוליגונים סגורים או פתוחים. תוך כדי לחיצה על מקש ה-SPACE BAR, אפשר ליצור נקודות ואפשר לחבר אותן על ידי הקשת ENTER, דבר ששומר, במקביל, את הנתונים בקובץ חיצוני (ASSIGN$$.R$$).
כדי לצאת מהתכנית, לוחצים על מקש כלשהו.

בעיה לפתרון, אנו מציעים לכם להוסיף את האפשרות של טעינה חוזרת של קובץ הנתונים והצגת התמונה המקורית על גבי המסך.

1

```
program linepoint;
uses crt,graph,dos;
var
 ch:char;
  xl1,yl1,Gm,Gd,trip,responcer,fx1,fy1,fx2,fy2,v,tx,ty:intege
r;
 f:text;
 answer:string;
begin
 clrscr;
 write ('do you want that the picture will be closed (y/n)?');
 readln(answer);
 Gd:=Detect; InitGraph(Gd,Gm,'');
 if GraphResult <> grOk then Halt(1);
 setcolor(3);
 xl1:=170;
 yl1:=170;
 trip:=0;
 responcer:=0;
 line (xl1,yl1,xl1,yl1);
 assign(f,'assign$$,r$$');
 rewrite(f);
 repeat
 ch:=readkey;
 if(ch=chr(72)) then
 begin
 if (trip=0) then begin
 setcolor(0);
 end
 else begin
 trip:=0;
 end;
 line (xl1,yl1,xl1,yl1);
 yl1:=yl1-2;
 setcolor(3);
 line(xl1,yl1,xl1,yl1);
 end;
 if (ch=chr(80)) then
 begin
 if (trip=0) then begin
 setcolor(0);
 end
 else begin
 trip:=0;
 end;
 line(xl1,yl1,xl1,yl1);
 yl1:=yl1+2;
 setcolor(3);
 line(xl1,yl1,xl1,yl1);
 end;
 if (ch=chr(75)) then
 begin
 if(trip=0) then begin
 setcolor(0);
 end
 else begin
 trip:=0;
 end;
```

2

```
line(xl1,yl1,xl1,yl1);
 xl1:=xl1-2;
 setcolor(3);
 line(xl1,yl1,xl1,yl1);
 end;
 if(ch=chr(77)) then
 begin
 if(trip=0) then begin
 setcolor(0);
 end
 else begin
 trip:=0;
 end;
 line(xl1,yl1,xl1,yl1);
 xl1:=xl1+2;
 setcolor(3);
 line(xl1,yl1,xl1,yl1);
 end;
 if(ch=chr(32)) then
 begin
 setcolor(5);
 line(xl1,yl1,xl1,yl1);
 trip:=1;
 writeln(f,xl1);
 writeln(f,yl1);
 end;
 if (ch=chr(13)) then
 begin
 close(f);
```


3

```
reset(f);
 readln(f,v);
 fx1:=v;
 readln(f,v);
 fy1:=v;
 tx:=fx1;
 ty:=fy1;
 repeat
 readln(f,v);
 fx2:=v;
 readln(f,v);
 fy2:=v;
 setcolor(3);
```

4

```
line (fx1,fy1,fx2,fy2);
 fx1:=fx2;
 fy1:=fy2;
 until eof(f);
 responcer:=1;
 if((answer='y') or (answer='Y')) then line(fx2,fy2,tx,ty);
 end;
 until responcer=1;
 repeat until keypressed;
 closegraph;
 close(f);
 end.
```

המשך מעמ׳ 31

ילדים מלמדים ילדים

מתכנתים בפסקל

מה קרה למלה השנייה? -
ובכן, פה צריכה לבוא פקודה חדשה שהיא: EOF.

❑ EOF

EOF פירושה: **END OF FILE**, סוף קובץ. לכן, אחרי כל קריאה צריך לבדוק אם סוף הקובץ הגיע.
אם כן, יש לסגור את הקובץ ולהמשיך בתכנית.
אם לא, יש להורות למחשב להמשיך לקרוא.
הבסיס של הפקודה הוא: (שם קובץ) EOF.
לדוגמה:

IF EOF(F) THEN HALT;

הנה אותה התכנית שקוראת את הקובץ, אלא שהפעם היא קוראת את כולו:

```
Var
 T:String;
 F:Text;

Begin
 Assign(F,'TP');
 Reset(F);
 Repeat
 Readln(F,T);
 Writeln(T);
 Until Eof(F);
 Close(F);
End.
```



כפי שראיתם, השתמשתי ב-REPEAT..UNTIL וגרמתי שהמחשב יחזור על הקריאה מהקובץ ועל כתיבת הנתונים על המסך, עד אשר הקובץ ייגמר.

❑ CLOSE

בכל תכנית השתמשתי בפקודה CLOSE, שהיא **פקודת ׳סגור קובץ׳.**

בסיס: ;(שם קובץ)CLOSE

לדוגמה: ;CLOSE(F)

לא בכל מהדר חובה לשים CLOSE, אך אני ממליץ לשים זאת, כיוון שישנם מהדרים שלא מודיעים על שגיאה, אבל גם לא כותבים לתוך הקובץ.
חוץ מזה, זוהי מן מוסכמה לשים את CLOSE.

אתגרים

1. זהו אתגר **למתקדמים ששולטים בשפה:**
כיתבו תכנית שקולטת פונקציית קו ישר ומציירת אותה בגרף.
כיתבו את אותה התוכנית, אבל בפונקציה ממעלה שנייה.
כמובן שהציור צריך להתאים למספרים.

2. כיתבו תכנית שקולטת נתונים של לקוח של מוסך. השתמשו בקבצים (להכניס לקוח ולהראות נתוני לקוח).

מתחילים ומתקדמים אשר ייענו לאתגרים, כל אחד ברמה שלו, **ואשר שמם ותכניתם יפורסמו במדור זה, יזכו בפרס.**

יש לשלוח את התכניות המוצעות ל׳מחשבים וכיף׳, עבור אביחי חטב, למדור ׳ללמוד תכנות טורבו פסקל׳.

בנוסף לכך, אני מעוניין לקבל מכם **תגובות/ הערות/ הצעות למדור.** שילחו זאת לכתובת הנ״ל.
שלכם, אביחי חטב.



CHRONOMASTER

גיא ברדך

לדעת רבים, **רוג'ר זלני** הוא סופר המדע הבדיוני הטוב ביותר בדורנו. מאחוריו הצלחות רבות, סדרות ספרים שהפכו רבי מכר, פרסי "HUGO" יוקרתיים, והכי חשוב - מיליוני מעריצים ברחבי העולם, שמקווים, שבדומה לאגתה כריסטי, הטמין זלני מספר ספרים בכספת לפני מותו. ואם זלני לא הטמין קובצי סיפורים נסתרים בבוידעם, הרי ש- "CHRONOMASTER", שאותו יצר בשיתוף עם שם אחר בעולם הספרות הבדיונית - **ג'ין לינדסקולד** - הוא יצירתו האחרונה.

לדעתי, העובדה ש"סיפורו" האחרון של זלני יצא בתצורת משחק מחשב, מדברת בעד עצמה.

"**CHRONOMASTER**" הוא משחק שמפיח בי די הרבה תקווה ביחס למשחקי המחשב בעתיד. לאחרונה נתקלתי במשחקים רבים, משחקי הרפתקאות, המתהדרים בגרפיקה, בווידאו, בשחקנים, באפקטים של רעש וצלצולים, אולם, אם מסננים את כל אלה, אנו נשארים עם סמלון אחד ביד, ושבוע של חסד עד לסיום המשחק.



למי שלא הבין, כוונתי היא למשחקי "SIERRA" ודומיה האחרונים.

"CHRONOMASTER" שונה. הוא חופר מהקבר את שיטת ריבוי הסמלונים, שמקשה בהרבה על המשחק - אתם בוודאי זוכרים: לדבר, לקחת, להשתמש... ובסה"כ - מלה טובה מאוד לחברת "CAPSTONE", שלא התביישו לחזור אחורה, אל התקופה שמשחק היה קשה.

לבד מזאת, מהווה "CHRONOMASTER" את השילוב המבוקש כל כך מבחינתי, של צד טכני חזק, מרשים ומצוין, בנוסף לעלילה, לחידות ולאתגרים ממשיים.

לדעתי, זהו המשחק הראשון שמשלב בהצלחה כמעט מושלמת שני אלמנטים שבאו לאחרונה זה על חשבון זה.

כוונתי, כמובן, היא לכך ש **בחברת "CAPSTONE" לא הזניחו את החושים הרגישים שלנו, שצמאים לריגוש ולחוויות, וסיפקו כאלה, בכמויות.**

נזכיר שוב את **רוג'ר זלני**, שלבד ממנו תרמו לדמויות המרכזיות (תרמו? - קיבלו כסף!) **ברנט ספינר**, דטה מ"מסע בין כוכבים", **לוליטה דווידוביץ'** **ורון פרלמן**, כולם ידועים ובעלי שם.





סיפור העלילה

רנה קורדה, הוא ה-"CHRONOMASTER", הדמות שאליה ייצמד השחקן, הינו מדען שפרש, המעביר את חלליתו לטייס אוטומטי והולך לתפוס תנומה קלה. את שנתו מפריע שדר שנקלט מטעם איחוד הכוכבים והעולמות, או משהו כזה.
מספר כוכבים נמצאים במצב של סטסיס, כלומר, קפואים לחלוטין. הזמן לא זז בהם קדימה או אחורה, וגם לא לצדדים. ככל הנראה, מישהו מצא והשתמש ב"מפתח העולם" של הכוכבים השונים, על מנת להכניסם למצב של קיפאון.

קורדה מחליט, גם משום שהנושא מרתק אותו מהבחינה המדעית וגם משום שהציעו לו כסף, לצאת אל העולמות האלה, לחקור את המצב ולנסות להחזיר את קו הזמן האבוד.

דבר ראשון - צריך למצוא את מפתח העולם לכוכבים השונים.

חייהם של אלפי אנשים שלא יזדקנו לעולם, לא ימותו, לא יחלו ולא יסבלו - תלויים בך.

סיפור עלילה כזה כבר נוצל במשחקי המחשב, אולם בכל זאת "CHRONOMASTER" מצליח לעניין. הוא כולל מספר תוספות נחמדות, כגון, "זמן בבקבוק" שנושא עימו קורדה, מה שמאפשר לו להלך בעולם הקפוא. הדבר יוצר מספר מצבים נחמדים, אולם גם מסוכנים, לעתים - ניתן לעבור ליד ציפור קפואה, והיא תתחיל לעוף עד שתצא מתחום ההשפעה ותקפא שוב, ולהתעלל בה קצת, או, כמובן, להפריע את רצף הזמן הגלקטי ולהביא הרס וחורבן על היקום כולו.

וישנה **ג'סטר**, העוזרת הצמודה והממוחשבת של קורדה, בעלת גישה מיוחדת במינה והרבה רצון לעזור.

ישנם הרבה עולמות לחקור, גרפיקה מעולה ומסוגננת, צליל, אווירה, רוג'ר זלני, והרבה, הרבה זמן משחק, כיוון ש-"CHRONOMASTER" הוא משחק קשה, לשם שינוי.

מצוין!

דרישות מערכת

מחשב 486 DX 33 ומעלה
8 MB זיכרון פנימי
DOS 5.0 ומעלה
כרטיס מסך תואם VESA
כרטיס קול
עד 35MB פנויים על הדיסק הקשיח להתקנה מלאה
CD-ROM מהירות כפולה, לפחות
עכבר

ציונים

גרפיקה -92
מצוינת ואף מעולה בדרך כלל. הסגנון המיוחד של הגרפיקה גורם למספר דמויות להיראות מתכתיות מעט, אך בסה"כ - מרשים.

צליל -95
דיבוב מלא, מצד סלבריטים אפילו, בנוסף למוסיקה מקורית מוטעמת וטובה.

משחקיות -80
אני בעד ריבוי סמלונים, שכן הם הופכים כל משחק לקשה יותר. אבל "CAPSTONE" לא כללה "מקשים חמים", המתפקדים כסמלונים. יש צורך ללחוץ בטירוף על העכבר עד לסמלון הרצוי. מסורבל.

קושי -89
סוף סוף! זה זמן רב שלא נתקלתי במשחק קשה כמו "CHRONOMASTER", בעל הרבה אתגרים ומשימות ארוכותוקשות.

אורך חיים -90
לחובבי רוג'ר בעיקר, ולמעריצי משחקים מרשימים בכלל, צפויה חווית משחק אמיתית.

סה"כ -92
"CHRONOMASTER" מצליח לשלב הנאה עם עסקים, דהיינו - עלילה מפותלת, דרגת קושי גבוהה, לצד סגנון גרפי ייחודי ושאר חוויות. על כך הערכתי הבלתי מתפשרת.





אזור הג'יהנום



איציק בסו

זהו משחק סימולציה (של חברת GAMETEK) **על טיסה במסוק אפאצ'י.**

התפקיד במשחק - להיות טייס מיומן במסוקים היוצא למשימות חילוץ של שבויי מלחמה שנטשו מעבר לקווי האויב. ותוך כדי כך הטייס מפציץ בסיסי אויב ומטרות קרקע אחרות, וכן כלי טיס שונים המייחלים להפילו!

בזירה עוינת זאת, הטייס בודד במערכה, ופרט לפעולות החילוץ, עליו גם לדאוג לדלק למסוק, לשים לב לנזק הנגרם במהלך המשימה וגם להשתמש בכלי הנשק ובאמצעי ההגנה האחרים, כדי להתגונן. **המשחק דורש עירנות ותשומת-לב רבה לכל המתרחש סביב המסוק.**



כלי הנשק העומדים לרשות מי שמשחק:

- 2 סוגי טילים: HELLFIRE, STINGER;
- מקלע שרשרת - מכונת ירייה מהירה;
- אמצעי הגנה המסיט טילי אויב והנקרא נורים (FLARES).

מספר הטילים והנורים עלול שלא לספק את השחקן העוין, ולפיכך ניתן למצוא דלק וכלי נשק בשדה הקרב.

את השבויים צריך להביא למקום מבטחים, ועל ידי כך עוברים למשימה הבאה.

כמה טיפים למשחק:

- כדאי לטוס נמוך, כדי להימנע מהתנגשות עם כלי טיס עוינים
- אין לבזבז זמן, פן יאזל הדלק
- להרים כל דבר שמוצאים
- לעצור את משאית הדלק עם מקלע השרשרת
- לחסוך בנורים - יש להמתין עד שהנור ששוחרר יפסיק לבעור. (בדרך כלל, הנורים יסיטו טילים ממסלולם, אך לא כדאי לסמוך עליהם ב-100%.)

דרישות טכניות מינימליות:

מעבד 386SX-25MHz. ‏4M RAM. זיכרון בסיסי פנוי של 550K. כרטיס מסך VGA.
4.0 CD-ROM DOS. כרטיס קול תואם Sound Blaster. אופציה למשחק עם ג'ויסטיק. המשחק אינו דורש התקנה על דיסק קשיח, אלא פועל ישירות מה-CD-ROM.

ציונים

גרפיקה - 75
גרפיקה סבירה בקושי (אף כי היא ברזולוציית 640x480).

צליל - 75
אין מוסיקת רקע, רק רעש המנוע המטרטר והבלתי פוסק, וצלילי אזעקה לאזהרה מפני טילים.

משחקיות - 90
קל לשליטה, גם מבחינת מספר המקשים המצומצם.

קושי - 80
לאחר מספר ניסיונות באותה משימה, ניתן להשתלט על העניינים ולחלץ שבויים ללא קושי, וגם אם מפציצים מטרות עוינות העלולות לתקוף. בעיקרון, ניתן לחמוק כמעט מכל טיל, והנזק שנגרם כתוצאה מפגיעת טיל, אינה מעיקה כלל.

אורך חיים - 85
בעיקרון, עד לגמר המשימות.

ספרות - 85
חוברת קצרה מאוד מצורפת, אך אינה עוזרת הרבה למי שלא יודע לטוס, וגם אין מה להסביר במשחק כזה, בפרט את המטרה הכללית.

כללי - 76
משחק שממצה משחק טיסה ולא מתרכז כמעט בטיסה עצמה, שיכול לבוא כ-DEMO לסימולטור אחר. לא נראית השקעה במשחק הזה, ובכלל, מי שרוצה לשחק בסימולטור של מסוק, עדיף שיחזור לשחק ב-COMANCHE...







המשך מעמ' 32

רמזים

Super Street Fighter II Turbo

מיכאל לוגסי

הגיע הזמן לסטריט פייטר 2, משחק המכות הטוב ביותר (לדעתי, לפחות) שקיים ב-PC. יש פה הכול: מכות, קסמים, מיומנויות... למה אתם מחכים? התחילו לקרוא!

מקרא!

- **U** - למעלה.
- **D** - למטה.
- **F** - קדימה.
- **B** - אחורה.
- **Roll** - סיבוב של 360 מעלות.
- **P** - אגרוף.
- **K** - בעיטה.
- **All P** - לחץ על כל מקשי האגרוף.
- **All k** - לחץ על כל מקשי הבעיטה.
- **Charge**- החזק כיוון
- **קומבו** - סדרת מכות.
- **(ס)** - Super

■ כל מכות ה-Super יכולות להיעשות רק כשמד ה-Super מלא ומהבהב.

1 - קן: Ken

קן הוא הדמות הפופולרית ביותר מכל הלוחמים האחרים, עם היכולת שלו לזנק קדימה. בזמן שהוא עושה את מכת הדרקון הוא יכול לתפוס את אויביו לא מוכנים, אם מכת הדרקון לא מצליחה, עדיין יש לו הרבה אפשרויות לקומבו עצבני.

כדור אש: D,DF,F,P
מכת דרקון: F,D,DF,P
בעיטה מסובבת: D,DF,D,K
בעיטה סיבובית: D,DB,B,K
מכת דרקון (ס): F,D,DF,F,D,DF,P

קומבו משולש:
קפוץ על היריב עם אגרוף חזק, מיד תקוף עם אגרוף בינוני ואז בצע את מכת הדרקון.

קומבו רצחני:
(מד ה-Super חייב להיות מלא לפני שתנסה לבצע זאת), קפוץ עם אגרוף חזק, מיד בעט בעיטה חזקה בהתכופפות ובצע את מכת הדרקון (ס).

2 - ריו: Ryu

ריו הוא דמות מאוזנת מכל הבחינות, מה שהופך אותו ליריב קשה, לו ולקן יש בערך את אותן המכות, אך עם שינויים קטנים: בעיטותיו של ריו יותר חזקות, מה שהופך את הבעיטות המסובבות ליותר מסוכנות.
עוד הבדל הוא, מכת הדרקון שלו לא מזנקת אותו קדימה אלא נעשית ישר באלכסון, דבר שמגן עליו ממכות אוויריות.

כדור אש: D,DF,F,P
כדור להבה: B,DB,D,DF,F,P
מכת דרקון: F,D,DF,P
בעיטה מסובבת: D,DB,B,K
כדור אש(ס): D,DF,F,D,DF,F,P

קומבו רצחני:
(מד ה-Super חייב להיות מלא), קפוץ אל היריב עם אגרוף חזק, מיד אגרוף בהתכופפות ולבסוף, בצע את כדור האש(ס).

קומבו אגרוף משולש:
קפוץ עם אגרוף חזק, כשתנחת זרוק מרפק חזק וסיים עם מכת דרקון חלשה.

3 - הונדה: E.Honda

האיש הגדול של המשחק. הטכניקה שלו בנויה על מכות ברוטליות ולא על מיומנות. הוא מאוד איטי אך יכול להגיע למרחק די רב עם בעיטותיו ואגרופיו, מה שהופך אותו לדמות חזקה. הוא לא כל כך טוב במשחק מול המחשב, אך הוא יכול לסיים את הקרב במהירות כשאתה משחק עם חבר.

רמזים

לחיצת סומו: Charge-D,U,K
אגרופים מהירים: לחיצות קצרות על אגרוף כלשהו.
העפת יריב: F,DF,D,DB,B,P
טורפדו: Charge-B,F,P
מהלך(ס): Charge-B,F,B,F,P

קומבו כפול:
Charge-D+B וזרוק אגרוף בינוני והמשך מיד במתן נגיחה.

קומבו משולש:
קפוץ עם אגרוף חזק, בנחיתה, לחץ בעיטה חזקה בשביל שתי ברכיות רצופות.

4 - צ'און לי: Chun-Li

צ'און לי הסינית היא יריבה מסוכנת בהחלט בגלל התקפותיה האוויריות ובעיטת ה'ציפור המעופפת' הקטלנית. היא מבלה את רוב זמנה באוויר, מה שהופך אותה למטרה קלה. למרות חיסרון זה, היא דמות נחמדה ביותר.

כדור אש: Charge-B,F,P
בעיטות מהירות: לחיצות קצרות על בעיטה כלשהי.
בעיטה מסובבת: Charge-D,U,K
בעיטה סיבובית: Charge-B,F,K
מהלך(ס): Charge-B,F,B,F,K

קומבו משולש:
קפוץ עם אגרוף חזק, בנחיתה שלח אגרוף בינוני וסיים בבעיטה מסובבת בהתכופפות.

קומבו רצחני:
קפוץ עם בעיטה חזקה, בזמן שאתה טוען את הבעיטה המסובבת, בדיוק באמצע התנועה, שלח אגרוף חזק לפני שתסיים.

5 - זנגיף: Zangief

זנגיף הוא דמות עם מכות מורכבות ודי מסובכות אך עם זאת הרסניות. כל פעולותיו דורשות פקודות מדויקות, מה שהופך אותו בתחילה קשה לשליטה, אבל אחרי שמתרגלים, הוא הופך ללוחם מעולה. יש לו סדרה של העפות והטלות אשר יכולות לרוקן כמחצית מכוחו של היריב, אבל עם זאת הוא גם איטי ומגושם.

אגרוף(ס): F,DF,D,P
סופלקס: Roll,K קרוב.
פצצת כוח: Roll,K קרוב.
הרמה+העפה: Roll,P
מהלך(ס): Roll,Roll,P

קומבו מרובע: קפוץ עם צלילת ברכיים, בנחיתה התכופף וזרוק אגרוף חלש, שלח עודבעיטה חלשה בהתכופפות ואז, כשהבעיטה פוגעת, בצע את ההרמה+העפה.

מהלך נחמד:
קפוץ עם אגרוף בינוני, לאחר מכן לחץ במהירות על כל האגרופים.

6 - בלנקה: Blanka

בלנקה הוא כנראה הדמות הרצחנית ביותר במשחק, וכנראה - גם הדמות הכי קלה לנצח. יש לו סדרה רחבה של התקפות לטווח קצר, מה שעוזר לו להפיל אויב לרצפה די במהירות, אך כל מהלכיו תלויים באוויר, אשר הופכים אותו לפגיע ביותר בזמן הנחיתה.

גלגול: Charge-B,F,P
גלגול אלכסוני: Charge-D,U,K
גלגול בצעד אחורי: Charge-B,F,K
חישמול: לחיצות מהירות על אגרוף כלשהו.
ניגוח: B,All P
מהלך(ס): Charge-B,F,B,F,P

קומבו משולש:
התחל בקפיצה עם בעיטה חזקה, בנחיתה, שלח אגרוף בינוני וסיים באגרוף חזק בהתכופפות.

קומבו מחשמל:
קפוץ עם אגרוף בינוני, ואז מיד בצע את מהלך החישמול.

7 - גייל: Guile

לגייל יש כמה מהמהלכים הטובים והיעילים ביותר במשחק. בעיטת הברק שלו מדהימה כנגד רוב הדמויות האחרות. היא לעתים יכולה לתפוס יריבים לא מוכנים, ולהפוך אותם פתוחים להתקפות נוספות. גייל הוא דמות טובה מאוד, אך מהירותו מונעת ממנו להיות מושלם.

בעיטת ברק: Charge-D,U,K
צלחת אש: Charge-B,F,P
מהלך(ס): Charge-DB,DF,DB,UF,K

קומבו מרובע:
קפוץ אל היריב וטען לכיוון מטה, לפני שתנחת לחץ על אגרוף חזק ואחרי שתנחת שלח אגרוף גבוה ובצע את בעיטת הברק.

המשך הרמזים לסטריט פייטר 2 יופיעו בגיליון הבא של "מחשבים וכיף"

רמזים



Command And Conquer: The Nod Missions

(המשך השלבים מגיליון מס' 52)

שלב 12

Botswana - צריך להשתלט על מרכז הטכנולוגיה.

התקיפו את שני טנקי הממוטה בעזרת אופנועי תקיפה שימשכו אותם לכיוון הגשר - שם ממוקם הכוח המרכזי שלכם.
הקימו מחנה בחלק השמאלי-עליון של המפה. כאשר הטנקים יחזרו, השתמשו שוב באופנועים, במטרה לפתות אותם לכיוון הגשר. אם לא תמהרו, האופנועים יחוסלו והטנקים הגדולים יישארו במקומם ולא יחזרו. המשיכו בהגדלת צבאכם ונסו להכניס מהנדס למבנה שבקצה הימני-עליון.

שלב 13

South Africa - בניית טירה והריסת כל כוחות ה-GDI.

התחילו כאן בהעברת מהנדס למנחת הקרוב, כדי להשתלט עליו. הדבר יעזור לכם לחלץ את הקומנדו מהאי הסמוך. יש להרוס את כנסיית האי, כדי לקבל ארגז כסף. בנו במקום בסיס קטן, אך אל תבזבזו כאן ממון רב, כי אתם עומדים לעבור למרכז האזור, כאשר יופיע עוד מתקן ראשי. השתמשו במסוק על מנת להעביר מספר חיילים למרכז המפה ולחכות.

ישנם שני בסיסי GDI: בפינה השמאלית התחתונה ובפינה העליונה מימין.
עליכם לחסום קצה אחד של הגשר המקשר בין המחנה הדרומי לצפוני, באמצעות טנק בלתי נראה. מפני שהאויב אינו יכול לראות את כלי הרכב, הוא לא יתקיף אותו. המחשב



גם לא ירשה לו לעבור מעליו, כך שהוא חסום מכל הכיוונים.

עם הפלוגה הצפונית שתקועה בבסיסה, אתם חופשיים לעבור למרכז היבשת ולהציב תותחים, כדי להרוג את מה שנשאר מהם. כמו כן, אתם יכולים לחסום את מתקן הזיקוק שלהם, ובכך לחסלם כלכלית.
השתמשו במסוק, כדי להטיס מהנדס לצורך השתלטות על מנחת כלשהו. כעת יש לכם טכנולוגיה לבנות את שלכם. התחילו בבניית הבסיס החדש, כי התקפות האוויר של ה-GDI יוסיפו להתקיף את בסיסכם הישן, כך שזה לא צריך להטריד אתכם. התקדמו מזרחה והשתלטו על מפעל הנשק. כמו כן, מהלך זה יאפשר לכם לייצר את כל כלי הנשק של האויב.

לבסוף, התקיפו את הצד המזרחי של המחנה הצפוני. הקריבו הכול כדי להכניס מהנדסים למבנים שונים - כעת אתם חופשיים להקיף את מתקניכם החדשים בחומות ובתותחים ולערוך התקפה פנימית. המשיכו כך, עד שתשיגו ניצחון.

האם יש לכם כל מה שדרוש כדי לפתוח במלחמה גרעינית!

אין ספק שסבלתם קשות מההתקפות הגרעיניות של NOD , כאשר שיחקתם ב-GDI.
ועכשיו! - מה לא תיתנו כדי ללחוץ על הכפתור בעצמכם!
חבל שזה אינו פשוט כל-כך!

בניית טירה בלבד, ועוד בשלב האחרון, אינה נותנת את האפשרות האטומית והאכזרית, אלא אם כן מצאתם קודם לכן את שלושת מרכיבי הפצצה, המוחבאים בארגזים שונים בשלבים 6, 8 ו-12.

לבטח תמצאו את הארגז הנכון ב-6, מפני שזוהי מטרת המשימה שם.
בשלב 8 הארגז נמצא במקום מגודר, בסמוך לשני מנחתי המסוקים.
בשלב 12 תמצאו את הארגז מתחת למתקן הבנייה הראשי.

עכשיו אתם יכולים לערוך את ההתקפה הגדולה ביותר.
עשו חיים!

עברית ברשת

ד״ר מאיר בר-אילן

בגיליון הקודם (מס' 52, אפריל 1996, עמ' 66-64), התפרסמה כתבתו של זהר עמיהוד בעניין העברית על הרשת, ולמעשה, זהו פרק מתוך ספרו של צור לוין: 'אינטרנט - גולשים עם Netscape 2' (עמ' 74-69), ספר חובה לכל הגולשים ברשת.
בכוונתי כאן להוסיף הערות לבעיית העברית ברשת, שכן מניסיוני ומשיחותיי עם רבים ממשתמשי הרשת, העברית מהווה בעיה לא קטנה.

הבעיה מתחילה בכך שהעברית אינה 'טבעית' לרשת, מהסיבה הפשוטה -

שהעברית נכתבת מימין לשמאל; שהאותיות שלה שונות בצורתן מהאותיות האנגליות (=לטיניות).

בעיות אלו מסתבכות עקב התכונה של 'חלונות' (או ליתר דיוק: ה-DOS), להתייחס לעברית ולאנגלית, המופיעות יחד ברשת, כאל שתי שפות נפרדות.
והתוצאה הסופית -
א) אי אפשר לראות עברית בלי פונטים בעברית;
ב) אי אפשר לקרוא או להדפיס את הטקסט כהלכה בעברית, בלי התמיכה של חלונות 3.11 (ונעזוב, לפי שעה, את חלונות 95).

הפתרון לכך טמון, קודם כול, בפונטים העבריים שיוצרו על ידי שני מפתחים שונים. ואכן, לאחר התקנת הפונטים, כפי שיעצו לכם לעשות, ובתוך סביבת עבודה תומכת-עברית (למעט אלה היושבים בחו״ל והרוצים ליהנות קצת מהעברית ואינם יכולים), ניתן לראות עברית ברשת.

אגב, שימו לב למיוחדות שבפונטים אלה. כל הפונטים האחרים שלכם הינם או בעברית או באנגלית. למשל, אם ניכנס למעבד תמלילים ונבקש לשנות את אותיות 'דויד' מגודל 12 לגודל 16, הרי שהאותיות האנגליות המצויות בתוך הטקסט לא תשתנינה, שהרי הן למעשה פונטים הקרויים בשם שונה, Times, לצורך הדיון.

כלומר, הפונטים העבריים ברשת הם, למען האמת, פונטים דו-לשוניים בעלי ייחוד שאינו מוכר לכם (ולמערכת) בכל היישומים האחרים.

גופנים

גופנים מותקנים:
Vilna Bold (TrueType)
Vilna Bold 8,10,12,14,18,24 (VGA res)
Web Hebrew AD (TrueType)
Web Hebrew Monospace (TrueType)
Wide Latin (TrueType)
WingDings (TrueType)
XNarkisTam Medium (TrueType)

ביטול
הסר
הוספה...
TrueType...
עזרה

דוגמה
AaBbCcXxYyZz 123

זהו גופן TrueType מדורג אשר ניתן להציג על המסך ולהדפיס במדפסת.
גודל הגופן בדיסק הינו: 40 KB.

גופנים

גופנים מותקנים:
CouriMTU Bold (TrueType)
CouriMTU Bold Italic (TrueType)
CouriMTU Italic (TrueType)
DaatHelp
DaatMkra
David (TrueType)
David 8,10,12,14,18,24 (VGA res)

ביטול
הסר
הוספה...
TrueType...
עזרה

דוגמה
תשרק דגבא 123

זהו גופן TrueType מדורג אשר ניתן להציג על המסך ולהדפיס במדפסת.
גודל הגופן בדיסק הינו: 36 KB.

תצוגת גופנים בחלונות 3.11

למה, בעצם, אין שני פונטים, כמו בכל יתר היישומים? -

ככל הנראה, התשובה לכך תלויה בחולשתה של שפת HTML, השפה התומכת ברשת (כתבה עליה -בגיליון מס' 51). בשפה זו אין אפשרות להגדיר את סוג הפונט, כמו במעבדי תמלילים רגילים, אלא להגדיר רק את גודלו, עוביו וכדומה. על כן, נאלצו מפתחי הפונטים להמציא פונט דו-לשוני (ובל נשכח, העברית נכתבת בצורה 'הפוכה', עובדה המקשה עוד יותר).

במידה ושפת HTML תוסיף להתפתח, קיים סיכוי שאכן עובדה זו תבוא על פתרונה, כלומר, נתבקש להתקין שני פונטים, או מוטב: נוכל להשתמש בגופנים הקיימים ללא התקנת פונט ייעודי כלשהו.

במידה ושפת HTML לא תשתכלל, הרי שנוכל להשתמש בפתרונות מסוג שונה, כגון זה שמסופק לנו על ידי חברת 'כיוון', ממציאת 'דגש' וה'דפדפן' לרשת (ועל כך בהזדמנות אחרת). ואולם, **לפי שעה**, אם נסתפק במה שיש לנו, הרי ש**חובה לבצע התקנת פונטים עבריים ייחודיים.** אגב, פונטים אלה מתאימים ל- Netscape 1.-1.22, אך הם אינם מתאימים ל-Netscape גרסה 2.

עבור גרסה זו יש להתאזר בסבלנות, כמו גם לפתרון מוצלח יותר של העברית ב'חלונות 95'.

גופנים (פונטים) לכל תוכנה ולכל גרסה

מערכת 'חלונות' פועלת בצורה קצת שונה מהדוס, בשל העובדה כי מדובר במערכת המאפשרת תצוגה והדפסה גרפית.
כלומר, ה'אותיות' אינן נראות זהות בתוכנות השונות.
התוצאה: כל תוכנה באה עם מערכת שלמה של גופנים, מתוך התעלמות גמורה מכל הגופנים האחרים שהותקנו על ידי כל יתר התוכנות. לא זו בלבד, אלא שגרסה חדשה של תוכנה קיימת באה בדרך כלל עם גופנים נוספים, והתוצאה היא לא רק כפילויות וסתירות בין הגופנים המגיעים מתוכנות שונות (למשל, 'דוידי' של 'וורד' אינו זהה ל'דוידי' של 'דגש'), כי אם להאטת המערכת ולהעמסתה בחומר מיותר לחלוטין.
והכי מצחיק, כאשר אתה מתלונן על תצוגת אותיות לקויה, הרי שהבעיה היא - איך ידעתם? - במערכת שלך, לא בתוכנה שרכשת.
אותי זה לא מצחיק.

חוסר התצוגה של העברית ברשת הוא באשמת העברית מצד אחד, ובאשמת חוסר תמיכת אנשי Netscape מצד שני.

ככל הנראה, עומדת חברה זו לשפר מאוד את תמיכתה בשפות זרות, ומן הסתם גם לעברית תבוא תקנה באותה מסגרת.
על כל פנים: 'זה מה יש'.

ובכן, התקנו את הפונטים ואנו 'משייטים' ברחבי האתרים בעברית, שכידוע אינם רבים, אף כי מספרם הולך וגדל. נראה לי, כי האתרים המוצלחים ביותר מבחינת העברית הם אתר 'סנונית' בירושלים, ואתר עיתון 'גלובס' (אף כי בהחלט יש לאחרונים מה לשפר בעברית שלהם).

Choose Base Font
US ע
Font:
ace Euro
Web Hebrew AD Euro
Web Hebrew Monosp
Web Hebrew Monosp
Wide Latin
Wide Latin Euro
Size:
12
12
14
16
18
20
OK
Cancel
Sample
This font style is imitated for the display. The closest matching style will be used for printing.

תצוגת הגופן אנגלי-עברי מתוך Netscape 1.2 המערכת לא מסוגלת להציג את הגופנים הואיל והעברית והאנגלית מצויים באותו גופן ולא ניתן להציג שני גופנים ביחד.

הדפסה

יופי! הגענו למקום מעניין **ואנו רוצים להדפיס את הקובץ מתוך Netscape** (שימו לב, לא אמרתי 'מוזאיק', מפני שמפתחי הפונטים חשבו כי לא כדאי להתאמץ עבור 'דפדפן' זה, והתוצאה: העברית מתקבלת בה 'הפוכה').
כאן יכולה לצפות לנו הפתעה. אכן, **הקובץ נראה כהלכה** (אף כי הפונטים רחוקים מלהיות יפהפיים), **אך אין פירושו של דבר כי אנו יכולים להדפיס את החומר שראינו.**

שמות יהודיים

מהתנ"ך ועד ימינו

מאיר בר-אילן

תכנית לימודים

ביבליוגראפיה

השמות הפרטיים בדברי גד החוזה

שינוי הגופן בעברית נעשה בצורה מוגבלת למדיי. ניתן לשנות את גודל הגופן, אך עדיין הגופן מוגבל בצורתו. כמו כן גם צבע הגופן מוגבל.

כאן **קיימת בעיה**, שכמדומה לי, לא נכתב עליה עדיין בספרות הקיימת, והיא:
למרות שאנו רואים כהלכה את הקובץ בעברית, הרי שמשלוח הקובץ למדפסת מוליך לתוצאה הזאת: **העברית מודפסת משמאל לימין**. ומה שמעצבן במיוחד: למרות שביצעתי התקנה בביתי וההדפסה מבוצעת כהלכה, הרי שבמקומות אחרים שבהם ביצעתי התקנה, ובאותם פונטים, הקובץ נראה כהלכה, אך ההדפסה היא בלתי אפשרית.

ליתר דיוק:
ניתן להדפיס, אך רק בתנאי שנבצע שינוי פונטים, וכשהקובץ ייראה 'מהופך', נשלח את הטקסט להדפסה, ואז הוא יתקבל כהלכה).

עניין זה נבדק על גבי כמה מחשבים, ונבדקו קובצי ה-win.ini שלהם, אך ללא הועיל. יתר על כן, נבדקו מחשבים שונים ה'יודעים' להדפיס עברית מתוך ה- Netscape, ומה שנתגלה היה כי המחשבים השונים עובדים בפראמטרים שונים, ובכל זאת הם מצליחים להדפיס עברית כהלכה (על כל זאת ניתן לקרוא באתר שלי:
(http://www.biu.ac.il/~barilm/home.html
.

מה עושים?

הפתרון הראשון הוא, קודם כול, להשוות את ההגדרות שלכם במחשב עם ההגדרות שצוינו בספר של הוד-עמי. לאחר מכן מומלץ מאוד לשאול את ה'גורו' המקומי ביחס לשאלה זו, אולי הוא ימצא מהי הבעיה.
אבל, לי יש עוד פתרון לבעיית ההדפסה, אולי לא אלגנטי אך יעיל:

אל תדפיסו את הקובץ שרציתם להדפיס, אלא שימרו כקובץ HTML רגיל.

לאחר מכן ניתן ל'פתוח' אותו בעזרת 'דגש 2', ול'הודיע' לממיר של התמלילן כי מדובר בקובץ Q-Text.

כמעט ללא לבטים הקובץ נפתח, ויפה. מה שנותר לעשות הוא 'לינקות' את פקודות ה-HTML (או לחילופין, לשמור את הטקסט כקובץ TXT רגיל, ללא פקודות, ולאחר מכן להמיר אותו).

התוצאה:
דגש 2 יפתח את הקובץ ואף יציג אותו בדרך משכנעת.

אני מניח כי גם Q-Text 6 (החדש, לחלונות), מסוגל לעשות אותה עבודה, אך לא בדקתי אותו.

ומה באשר לעתיד?

ברגע זה מסתמנים כמה פתרונות בלתי תלויים זה בזה:
א) שיפור HTML כמובא לעיל, יחד עם פונטים חדשים.
ב) שימוש בדפדפן מסוג שונה, כגון זה של ACCENT (דגש) המספק תמיכה עצמאית לשפות שונות ומגוונות.
ג) תמיכה טובה יותר של מפתחי חלונות 95 עשוייה לפתור בעיה זו, ובמיוחד לטובת משתמשי Netscape 2.
אלא, כך נראה לי, קיים ניגוד אינטרסים בין אנשי מיקרוסופט, שמצד אחד הם אמורים לספק תמיכה במערכת ההפעלה שלהם-שלנו, ומצד אחר יש להם דפדפן משלהם, לבין אנשי Netscape, המתחרה.

משהו על האתר שלי

ייחודו של מאגר זה הוא בטקסטים העבריים המופיעים בצורה 'נקייה'. בניגוד למאגרים רבים על הרשת אשר נוצרו בישראל ולא התמודדו כלל עם העברית, או שלא כמו מאגרים אחרים המספקים עברית בצורה נאה למדיי, אך לא מושלמת, מגמתו

לסיכום

העברית היא 'קשה שפה', גם ברשת. היא נראית ומודפסת מן הרשת, אך לא בקלות (ועוד לא אמרתי מלה על בעיית העברית ביוניקס).
נקווה שבחודשים הקרובים תהפוך העברית לשפה שהרשת והמחשבים השונים מבינים אותה בצורה טובה יותר (ויש לכך אף קשר לתקינה הישראלית, אלא שעניין זה חורג מהנדון כאן).

אינטרנט - שאלות ותשובות

זהר עמיהוד
זהר לוין

(מוגש באדיבות **הוצאת הוד-עמי לספרי מחשבים**)

אנו נענים לבקשותיהם של קוראים רבים ומפרסמים תשובות לשאלות שנשלחו אלינו על ידי קוראי הירחון. על השאלות משיבים זהר עמיהוד, מנכ"ל הוצאת הוד-עמי לספרי מחשבים, וזהר לוין, מחבר הספר "אינטרנט, גולשים עם Netscape 2". הוצאת הוד-עמי הינה ההוצאה המקצועית לספרי מחשבים בארץ.

לפני כחודש יצרתי Bookmark לאתר מסוים וכשניסיתי לחזור ולהיכנס אליו, לאחר זמן, נתקבלה הודעה כי כתובת האתר שונתה. איך לעדכן את הכתובת החדשה?

לתוכנת Netscape אפשר להוסיף כל מיני תוספות הקרויות Plugin. אחת התוספות האלו היא תכנית SmartMarks. אפשר גם לעקוב אחרי דפים שהשתנו באותם אתרים שסימנת. בדיקה ועדכון הסימניות יכול להתבצע באופן אוטומטי (אם אתה מעוניין בכך) בכל פעם שתעלה את תוכנת Netscape.

באתר של מדונה מצאתי תמונה מדליקה, שלה ואני רוצה לשמור אותה בכונן הקשיח שלי. איך אעשה זאת?

שתי אפשרויות עומדות בפניך: האחת, אם אתה משתמש בתוכנת Netscape לצורך שיטוטך באינטרנט, תוכל לשמור תמונה שעל המסך על ידי בחירת File ובאפשרותך ...Save As. בתיבת השיחה הבאה לחץ **אישור**.

אפשרות שנייה: אם אתה משתמש בתוכנת שיוט אחרת, תצטרך לעמול קשה יותר. תוכנת השיוט שומרת עותק מדפי ה-Web שבהן ביקרת (כדי להעלות את אותם הדפים מהר יותר בכניסה הבאה שלך לאותו האתר) ועושות זאת בשמות משונים עד מאוד. בסיום שיטוטך באינטרנט תוכל להיכנס לספרייה שבה נשמרים קבצים אלה ולחפש שם.

האם יש מקום שבו מרוכזות כל תוכנות העזר הדרושות להפעלת Netscape?

כן, והוא אפילו בארץ! **וואלה** (http://www.walla.coil) הוא אתר ישראלי המאפשר, בין השאר גם הורדת תוכנות שיתופיות, כגון אלו הנדרשות להפעלת מרב האפשרויות ברשת האינטרנט, דברים כגון, LView , WinZip ודומיהם נמצאים באתר זה. חוץ מזה תוכל גם לערוך חיפוש בעברית אחר אתרי Web ישראליים!

האם קובצי HTM ו-HTML הם אותם קבצים?

שני הקבצים האלה הם בעלי אותו פורמט, למרות שיש להם סיומות שונות במקצת. דבר זה נובע מכך ש-DOS יכולה להשתמש בשמות קבצים עם שלושה תווים אחרי הנקודה המציינת את סוג הקובץ, ואילו UNIX ו-Macintosh יכולות להשתמש בהרבה יותר. מרבית הדפדפנים - Web browsers לוקחים זאת בחשבון, ומכירים בשתי הסיומות כקובצי Web page (HTML) חוקיים.

איך לקרוא URL?

URL היא כתובת באינטרנט, אפשר למצוא את הכתובות האלו, למשל, בעיתונים בעברית, כגון: עולם ה-PC , מחשבים וכיף, וגם בידיעות אחרונות או ב'מעריב'. במגזינים מחו"ל אפשר גם למצוא שלל כתובות. מגזינים לדוגמה הם: Pc Magazine או Internet World, Netובעיתונים אחרים העוסקים ב-Web. כאשר אתה רואה URL, עליך להקליד אותו לתיבת השיחה Open Location בדיוק כפי שהוא מודפס, ולחכות לתוצאות. ניתן לדעת מעט על הדף שאליו תדלג, מהצורה שהוא מתחיל בה:

//:http: היעד הינו hypertext Web page (HTTP מייצג HyperText Transfer Protocol) כלומר, לפניך דף עם קשרים שניתן לדלג אליהם וכן-מהם.

//:ftp: דילוג לאתר FTP.

//:gopher: דילוג לתפריט Gopher.

//:telnet: URL זה טוען Telnet session לכתובת המצוינת.

//:mailto: שולח F-mail לכתובת הרשומה. הדבר לא יפעל עם מספר רב של Web browsers אחרים.

רוצה להבין מה נמצא ב-URL ? הנה כיצד תעשה זאת: החלק המופיע מיד בעקבות שני האלכסונים(//) הינו תמיד שם אינטרנט של המחשב שבו נמצא הדף. המלים לאחר האלכסון הבא (או קבוצת אלכסונים) מציינת תת-ספריות. המלה האחרונה המסתיימת ב- htmlאו htm היא שם הקובץ הממשי של הדף (לפעמים מושמט שם הקובץ של Web page - ועדיין ה-URLs האלה פועלים כשורה).

כשכל זה מובן, נוכל לדעת כי ה- URL הזה
http://info.er.usgs.gov/education/teacher/what-do-maps-show/index.html
הינו Web page במחשב ששמו "info.er.usgs.gov". הדף נמצא בספרייה ברמה שלישית, ושם הקובץ הוא "index.html".

כשבאתי להתקין את תוכנת Netscape בגרסה 2.0 קיבלתי הודעה כי גרסת Win32s המותקנת במחשב שלי אינה תואמת לדרישות ההתקנה. למה?

Netscape 2.0 דורשת גרסאות מתקדמות של תוכנות עזר. Win 32S היא תוכנת עזר להתקנת Windows במצב הדמייה ל-32 Bit (ולמרות טענותיה של חברת מיקרוסופט שתוכנת Win 32S אינה פועלת עלWindows בעברית - הפעלתי את Win 32S בכל הדרה על המחשב שלי הפועל עם מערכת הפעלהWindows 3.11 לקבוצות עבודה בעברית מלאה!). את הקובץ השלם של Win 32SOLE אפשר למצוא בכתובת:

ftp.hwc.ca/pub/winsock/misk/w32sOLE.exe

זהו קובץ ענק ושווה כל רגע על הרשת.

חלונות
אז מה הבעיה?

חלונות
לקבוצות עבודה
טיפים למתחילים
Windows for Workgroups 3.11

בכתבה זו אנו מביאים קטעים נבחרים מתוך הספר המעולה "חלונות לקבוצות עבודה - טיפים למתחילים" בהוצאת הוד עמי.

1. סידור רשימות הקבצים

מנהל הקבצים מאפשר להציג קבצים במיון לפי שם, סוג (סיומת), גודל ותאריך. כדי לשנות את סדר הקבצים יש לפעול כך:

1. לבחור את תפריט תצוגה (View) מתוך ***מנהל הקבצים*** המופיע בתרשים 1.
2. לבחור את שיטת המיון ***מיין*** לפי (Sort by)

תצוגה | אפשרויות
✓ עץ וספריה
עץ בלבד
ספריה בלבד
פצל
✓ שם
כל נתוני הקובץ
נתונים חלקיים...
מיין לפי שם
✓ מיין לפי סוג
מיין לפי גודל
מיין לפי תאריך
לפי סוג הקובץ...

תרשים 1 - תפריט התצוגה במנהל הקבצים

בשורת הכלים תוכל למצוא מספר סמלים שימושיים לקביעת סדר המיון והם מתוארים בטבלה 1.

מין בשורת כלים

מיון לפי שם
מיון לפי סוג
מיון לפי גודל הקובץ, מהגדול לקטן.
מיון לפי תאריך

טבלה 1 - סמלי מיון בשורת הכלים

2. הצגת פרטי קובץ

בהתאם לסוג הפעולות המבוצעות, נרצה ***שמנהל הקבצים*** יציג את שמות הקבצים בלבד, או שיציג פרטים מלאים על כל קובץ. כדי לבחור במהירות את אפשרות ההצגה הרצויה, יש לבצע את הצעדים הבאים:

1. לבחור בתפריט ***תצוגה*** מתוך ***מנהל הקבצים***.
2. כדי להציג שמות בלבד, יש לבחור ***שם*** (Name). כדי להציג את כל הפרטים על הקובץ, יש לבחור כל נתוני הקובץ (All File Detaiks).

מנהל הקבצים מאפשר לבחור שדות מסוימים בלבד. כדי לבחור שדות תכונות מסוימים להצגה, יש לבצע את הצעדים הבאים:

1. לבחור בתפריט ***תצוגה*** מתוך ***מנהל הקבצים*** ולבחור ***נתונים חלקיים***(partial Details). חלונות תציג את תיבת הדו-שיח ***נתונים חלקיים***, המופיעה בתרשים 2.
2. לסמן את תיבות הביקורת של השדות שרוצים להציג על המסך. לבחור ***אישור***.

נתונים חלקיים
הצגת נתונים
☐ גודל
☐ תאריך השינוי האחרון
☐ שעת השינוי האחרון
☐ תכונות הקובץ
אישור
ביטול
עזרה

תרשים 2 - תיבת הדו-שיח להצגת נתונים חלקיים

בשורת הכלים נמצאים שני סמלים היכולים להקל על פעולת צורת הצגת נתוני הקובץ, כפי שמתואר בטבלה 2.

הצגת שמות הקבצים בלבד.
הצגת כל נתוני הקבצים.

טבלה 2 בחירת תצוגת נתוני הקובץ בעזרת סמלים בשורת הכלים.

3. סוגי הקבצים המוצגים

במקרים מסוימים נרצה להגביל את ***מנהל הקבצים*** להצגת קבצים מסוימים בלבד. כדי לאפשר או לבטל הצגה של קבצים מסוימים, יש לפעול כך:

1. לבחור בתפריט ***תצוגה*** מתוך ***מנהל הקבצים*** ולבחור לפי ***סוג הקובץ*** (Type by File). חלונות תציג את תיבת הדו-שיח לפי סוג הקובץ, המופיעה בתרשים 3.
2. בתוך שדה ***סוג הקובץ*** (File Type), לבחור את תיבות הביקורת בסוגי הקבצים המיועדים לתצוגה. לבחור ***אישור***.

לפי סוג הקובץ
שם: *.*
סוג הקובץ
☒ ספריות
☒ תוכניות
☒ מסמכים
☒ קבצים אחרים
☐ הצג קבצים מוסתרים/קבצי מערכת
אישור
ביטול
עזרה

תרשים 3 - תיבת הדו-שיח לפי סוג הקובץ

סוג הקובץ	פירוש
Directories ספריות	תת-ספריות שנמצאות בספרייה הנוכחית
Programs יישומים	קבצים מסוג PIF, EXE,COM או BAT
Documents מסמכים	קבצים הקשורים כעת ליישום
Other Files קבצים אחרים	כל שאר הקבצים

טבלה 3 סוגי הקבצים במנהל הקבצים.

4. הצגת שמות קבצים מוסתרים

קובץ ***מוסתר*** (HIDDEN FILE) הינו קובץ אשר שמו אינו מופיע ברשימת הקבצים. לעיתים קרובות מסתירים קבצים כדי להגן עליהם או כדי לא לגלות את קיומם לאחרים. ***מנהל הקבצים*** יכול להציג/לא להציג שמות של קבצים מוסתרים. כדי לשנות את סטטוס התצוגה של הצגת שמות קבצים מוסתרים, יש לבצע את הצעדים הבאים:

1. לבחור בתפריט ***תצוגה*** מתוך ***מנהל הקבצים***, ולבחור לפי ***סוג הקובץ***. חלונות תציג את תיבת ***הדו-שיח*** לפי סוג הקובץ.
2. כדי להציג קבצים מוסתרים, יש לסמן X בתיבת הביקורת ***הצג קבצים מוסתרים/קובצי מערכת*** (Show Hidden/System File). כדי לבטל את הצגת הקבצים, יש לבטל את הסימן.

קובצי מערכת (System Files) הם קבצים של מערכת ההפעלה. כאשר נותנים ***למנהל הקבצים*** הוראה להציג קבצים מוסתרים הנמצאים הספרייה, ***מנהל הקבצים*** יציג את קובצי המערכת וגם קבצים שהתוכנה שלהם הוגדרה כקובץ מוסתר.

5. שינוי גודל חלון ספרייה וחלון עץ

כאשר מנהל הקבצים מציג עץ ספרייה ורשימת קבצים, הוא משתמש בחלק מהחלון עבור שניהם. עבור פעולות מסוימות נרצה להגדיל את החלק בחלון המשמש להצגת עץ הספרייה (צד שמאל) או את החלק המשמש להצגת רשימת הקבצים (צד ימין). כדי לשנות את חלוקת המקום ביניהם, יש לבצע את הצעדים הבאים:

1. לבחור בתפריט ***תצוגה*** של ***מנהל הקבצים***, ולבחור ***פצל*** (Split). ***מנהל הקבצים*** יציג קו הפרדה כהה בחלון הספרייה.
2. להזיז את קו ההפרדה באמצעות העכבר או מקשי החיצים במקלדת כדי לחלק את המסך כרצוי. ללחוץ על העכבר או מקש Enter .

6. הרחבה וכיווץ של הספרייה

עץ הספרייה קיבל את שמו מכיוון שספריות, בדומה לענפי העץ, צומחות מן השורש. כאשר ***מנהל הקבצים*** מציג עץ (צד שמאל של המסך) , ניתן לבקר את מספר רמות הספרייה המוצגות בו. כל ספרייה בעץ מכונה ענף. אם ספרייה כוללת תת-ספריות נוספות, ניתן לתת ***למנהל הקבצים*** הוראה לסגור או להציג את הענפים הנוספים. מתן הוראה ***למנהל הקבצים*** על הצגת הענפים הכוללים תת-ספריות בספרייה הינה ***הרחב ענף*** (expanding the directory). ***מנהל הקבצים*** מאפשר להרחיב את הספרייה לרמה אחת בכל פעם, או צעד אחד. אחרי שניתן לראות את ענפי הספרייה, ניתן לתת ***למנהל הקבצים*** הוראה לסגור את הצגת הענפים, או ***כווץ ענף*** (collapsing directory) במהלך העבודה על קבצים וספריות שונים ניתן להרחיב ולכווץ חלקים שונים בעץ הספרייה.

7. תצוגת עץ, ספרייה או שניהם

משתמשים רבים מעוניינים בתצוגה של העץ ורשימת הקבצים (רשימת הקבצים נקראת ספרייה). אבל ייתכן שתרצו ***שמנהל הקבצים*** יציג את העץ בלבד או את רשימת הקבצים (ספרייה) בלבד. כדי להתאים את התצוגה לצרכים, יש לבצע את הצעדים הבאים:

1. לבחור את הפריט ***תצוגה*** של ***מנהל הקבצים***, המוצג בתרשים 7.

✓ עץ וספריה
עץ בלבד
ספריה בלבד
פצל
✓ שם
כל נתוני הקובץ
נתונים חלקיים...
מיין לפי שם
✓ מיין לפי סוג
מיין לפי גודל
מיין לפי תאריך
לפי סוג הקובץ...

תרשים 7 - תפריט תצוגה במנהל הקבצים

2. לבחור את אחת מבין שלוש הכניסות הראשונות, כדי להציג ***עץ וספרייה***, ***עץ בלבד*** או ***ספרייה בלבד***.

8. יצירת ספרייה

ספריות נועדות לסייע בארגון הקבצים.
כדי ליצור ספרייה באמצעות ***מנהל הקבצים*** יש לבצע את הצעדים הבאים:

1. בתוך עץ הספריות להאיר את הספרייה שבתוכה מעוניינים ליצור ספרייה. כדי ליצור ספרייה בתוך הספרייה הראשית יש להאיר את שם הכונן. כדי ליצור ספרייה חדשה תחת ספרייה קיימת יש להאיר את הספרייה הקיימת.

2 לבחור את תפריט ***קובץ*** של ***מנהל הקבצים*** ולבחור ***יצירת ספרייה*** (Create directory). חלונות תציג את תיבת הדו-שיח ***יצירת ספרייה*** המופיעה בתרשים 8.

יצירת ספריה	
ספריה נוכחית: C:\WINDOWS	אישור
שם:	ביטול
	עזרה

תרשים 8 - תיבת הדו-שיח יצירת ספרייה

3. להקליד את שם הספרייה וללחוץ **Enter** או לבחור ***אישור***.

הערה: אם מדלגים על צעד 1, ניתן להכניס שם נתיב שלם בתוך תיבת הדו-שיח ***יצירת ספרייה***.

9. מחיקת ספרייה

הפעולה הנגדית ליצירת ספרייה חדשה היא מחיקת ספרייה. תוכנת חלונות אינה דורשת שספרייה שנועדת למחיקה תהיה ריקה, והיא מאפשרת מחיקה מהירה של ספרייה שלמה. יש לזה יתרונות אבל חסרון אחד גדול - אין מקום למחשבה נוספת לפני מחיקה. כדי למחוק ספרייה יש לבצע את הצעדים הבאים:

1. בתוך עץ הספרייה (צד שמאל של המסך) להאיר את הספרייה שנועדה למחיקה.
2. לבחור תפריט ***קובץ*** של ***מנהל הקבצים***, ולבחור ***מחיקה*** או ללחוץ מקש *DEL*. התוכנה תציג את תיבת הדו-שיח ***מחיקה***, המופיעה בתרשים 9.

מחיקה	
ספריה נוכחית: C:\RONI	אישור
מחק: C:\RONI	ביטול
	עזרה

תרשים 9 - תיבת הדו-שיח מחיקה

3. אם שם הספרייה המוצג מתאים לשם הספרייה שנועדה למחיקה, יש לבחור ***אישור***. התוכנה תציג תיבת דו-שיח ***אישור מחיקת ספרייה*** (Confirm Directory Delet), כפי שנראה בתרשים 9.1

אישור מחיקת ספריה			
מחק ספריה: C:\RONI?			
כן	כן להכל	לא	ביטול

תרשים 9.1 - תיבת הדו-שיח אישור מחיקת ספרייה.

4.כאשר בוחרים ***כן*** התוכנה תתחיל במחיקה ותבקש אישור מחיקה (confirm), לכל קובץ. אם בוחרים ***כן להכל*** (Yes to All), התוכנה תמחק את כל הקבצים בלי לבקש אישור לכך.

הערה: ראוי לא למהר בעת המחיקה.

דעת מקרא - אנציקלופדיה תנ"כית על תקליטור

ד"ר מאיר בר-אילן

מזה למעלה מעשרים שנה שמוסד הרב קוק בירושלים מוציא לאור **סדרת פירושים לתנ"ך בשם 'דעת מקרא'.**
מאז שספר 'יהושע' ראה אור, התחלתי לקנות את חלקיה של הסדרה הנהדרת הזאת וללמוד בה, ועדיין כל בית ישראל מחכה לסיומה, לכשייצאו ספרי 'בראשית' ו'דברים' לאור.

מדובר בפירוש חדש ומודרני לספרי המקרא (מלווה בפירוש רש"י), שהקורא ימצא בו תשובה לשאלות רבות שהפרשנים הקלסיים לתורה לא השיבו עליהן. בנוסף לכך, יש ב'דעת מקרא' מבואות וסיכומים לספרי התורה, או אף לפרקים בודדים.

הספרים יצאו לאור בצורה מאירת עיניים, מלווים בתמונות, במפות ובסרטוטים נוספים (למשל, רשימות-יחס), ואין לי ספק שלמרות ליקויים שונים שבסדרה זאת, הרי שהיא הטובה ביותר מבין אלו המזומנות לקורא כיום (ולא כאן המקום לדון בסדרות המתחרות, ביתרונותיהן ובחסרונותיהן).

הסדרה מצאה עתה את מקומה (הטבעי) בצורת **תקליטור: 'דעת מקרא' - גרסה 1** - ובכך משולב המהנה והמועיל כאחת:
תנ"ך עם פירוש מודרני (כמעט מושלם), כפי שהוא קיים **בסדרת ספרים** על המדף, מצד אחד, **וממשק חיפוש המאפשר לבדוק** לא רק **את התנ"ך**, כי אם גם **את הפירוש החדש**, מצד שני.

לכאורה, הרווח בכך הוא קטן, שהרי מוכרים לנו פירושים לתנ"ך הן מתקליטור בר-אילן והן מתקליטור DBS. אולם, **פירוש 'דעת מקרא' כולל מבואות וסיכומים, ויכולת החיפוש בהם מביאה את המשתמש בתקליטור להרבה נושאי לימוד שאינם מצויים בתקליטורים האחרים.**

אמנם, שיפור זה (פירוש + סיכומים ומבואות), אינו מרשים כל כך, אך כאן יש להעיר על **שיפור אחר בתוכנה: התנ"ך מופיע בניקוד מלא** (וזה חידוש!), והפירוש עצמו מופיע בניקוד חלקי (ואין צורך ביותר).

כמו כן, התוכנה מלווה ב**לכסיקונים שונים:**
- **אישים במקרא** (למעלה מ- 3000)
- **שמות מקומות** (1300)
- **'נושאים' בתנ"ך** (139).

בכך התוכנה מקילה מאוד על המשתמש בה.

התוכנה מלווה בשמונה מפות, ומי שרוצה למצוא גימטריה של מלים או של מושגים - תוך כדי התאמתם לגימטריה של פסוקי התורה - יכול לעשות זאת.

והערה נוספת:
ממשק התוכנה זהה לזה של פרויקט השו"ת של בר-אילן (גרסה 3). ואין פלא בכך, שהרי אנשי פרויקט בר-אילן הם שפיתחו את שתי התוכנות. כלומר, אם כבר מכירים את הממשק האחד (של פרויקט השו"ת), זמן המעבר לתוכנה השנייה הוא אפסי.

אין טעם להכביר במלים על התוכנה, ורק כדאי לציין כי **ניתן לצפות בכמה מאגרים יחד, לשמור חיפושים** ועוד ועוד. כמובן **שניתן להדפיס חומר** (מנוקד), ובקיצור - **תכונות חיוניות בהחלט המבוצעות כהלכה.**

תכונות התוכנה

דעת מקרא

התכונה החשובה של התוכנה היא הניקוד:
הטקסט המקראי בתוכנה תואם לכתב-יד לנינגרד 19a, הנחשב לטקסט המהימן ביותר. אבל, עד כה לא יכול היה המשתמש במחשב להנות מהניקוד (למעט תוכנה של TES במקינטוש ותוכנת 'תנ"ך לחלונות' באנגלית). עתה, סוף-סוף, יש גם ניקוד (למעשה, הניקוד היה על הגרסה הקודמת של 'תנ"ך סטימצקי' בתקליטונים, ללא 'דעת-מקרא').

הניקוד בהחלט עוזר להבנת הטקסט המקראי, ולא כאן המקום להדגים כיצד **הניקוד הוא גם פירוש.**

מי ששכח מה חשיבות יש לניקוד המקראי, הרי לו דוגמה קטנה:
נניח שאנו מעוניינים במלה 'פסח'. עתה, הקורא אינו יודע אם הכוונה ל'פסח' (פ"ה חרוקה) או ל'פסח' (פ"ה סגולה), וכך המצב בפרויקט השו"ת ובתקליטורים אחרים.
לעומת זאת, הואיל ותוכנה זו מציגה את התנ"ך בצורה מנוקדת, ניתן בקלות לנפות את הצורות שאינן רצויות (קרי: כל צורות החג), וכך נותר המעיין בצורות המעניינות אותו, תוך הקטנה משמעותית של התוצאות ה'מיותרות'.

לבד מהניקוד, הרי שלתוכנה יש **רשימה של 'נושאים' ומילות מפתח בתנ"ך** (תכונה הקרויה 'משפחה' בפרויקט השו"ת 4).
נניח שאנו מעוניינים ב'בעלי מום' בתנ"ך. כאן יש לפני המשתמש רשימה מוכנה של מלים, רשימת עזר, שאין לו במקום אחר. נכון, רשימה זו אינה מלאה, ויש בהאחד-עשר ערכים בלבד (חסרים בה, למשל, 'חרום, שרוע' ועוד), אך יש בה סיוע לתלמיד, ולאו דווקא לתלמיד הצעיר. גם לומד מנוסה, שיחפש את הערך 'ברית', למשל, עלול לשכוח כי ערך זה כולל גם את המלה 'אמנה', או שבין הצמחים בתנ"ך אפשר למצוא את 'החדק', את 'הנעצוץ' ועוד.

כמובן, **ניתן לבצע חיפוש בלכסיקונים**, ואם נמלא 'אישה' בערך 'מין', נקבל 149 שמות של נשים הרשומות בתנ"ך (עורכי הלכסיקון שכחו, אגב, את הסופרת!). ברור כי אין כל כלי אחר היכול לבצע חיפוש מעין זה.

אם נשלב את שתי התכונות האלו - ניקוד מצד אחד, ורשימת מושגים לפי 'משפחות' מצד אחר - הרי שיש ב'דעת מקרא' שילוב של תכונות שאף תוכנה אחרת אינה מציעה למשתמש, עובדה ההופכת אותה לתוכנה חיונית ללימוד התנ"ך.

ועוד תכונה חביבה:
היכולת לתאר את הטקסט המקראי לפי 'פרשת שבוע', היינו, הטקסט 'יחתוך' שלא לפי חלוקת הפרקים המקובלת. בנוסף לכך, **אפשר לדעת מהי ההפטרה** (תוך תלות במוצא עדתי: אשכנזים, ספרדים, תימנים או איטלקים).

קצת מפות

דעת מקרא

בתוכנה **משולבות שמונה מפות**, אך קשה להמליץ עליהן. ראשית, המפות עשויות לא כ'מבט-על' כי אם כ'מבט-אלכסון', והתוצאה היא עיוות ביחס למפות הרגילות (שהן תמיד ממבט-על, והעיוות, במידה וקיים, הוא תוצאה של עקמימות כדור הארץ).

עד כמה שהדבר מפתיע, אין כל קשר בין המפות שב'אטלס דעת מקרא' - אטלס שנועד במקורו להשלים את סדרת 'דעת מקרא' - לבין התקליטור: לא בתוכן ולא בצורה. אגב, לא ברור לי, כיצד מפת מלכות החשמונאים, או מפת מלכות הורדוס, הגיעה לאנציקלופדיה תנ"כית? כידוע - תקופת המקרא הסתיימה שנים רבות לפני עליית הורדוס...

אני חייב להודות, שמנקודת ראותי, מפות אלו - טוב שלא נוצרו משנוצרו. אגב, אין כל קישוריות בין המפות לבין הטקסט, והרי קישוריות זו יכולה הייתה להיעשות בנקל.
נכון לעכשיו - ניתן לשים את המפה ב'רקע' של החיפוש, או של הטקסט, שבו אנו מעיינים. גם זה משהו.

קצת אכזבות

דעת מקרא

המלה 'אנציקלופדיה' נראית קצת גדולה על התקליטור, אך לא ניכנס לעניינים סמנטיים.

ואולם, **שתי הערות** יש לי לעושים במלאכת התקליטור:

האחת -
בתחום קישור הלכסיקונים עם התנ"ך:
כאמור לעיל, יש בלכסיקונים סיוע למשתמש, בפרט אם הוא לא מיומן, כמו הרוב הגדול של התלמידים. ניתן לבצע חיפוש, כגון, לחפש את כל אלה שהוגדרו כ'כנעני' וכדומה. אולם, אם אנו מחפשים את 'גדי' ומקבלים כמה אישים, כדאי היה להגיע מיד לתוצאות המנופות של כל אחד מאישים אלה (מעין ספרו של יש"י חסידה, 'אישי המקרא').

כך יכול היה המשתמש להיעזר בלכסיקון לא רק למטרות היכרות עם החומר, כי אם גם למצאו באמצעות 'הקלקה' בלבד (מעין מה שקורה לטקסט בן שלוש שורות שנמצא לאחר חיפוש, ו'הקלקה' בטקסט 'פותחת' אותו לטקסט מקראי מלא, בתוספת יכולת של פרשנות מקושרת).

ההערה השנייה -
שמירת קובץ עם ניקוד:
עניין קטן, אך חשוב. אם נרצה לשמור על החומר המקראי בצורתו המנוקדת, הרי שנקבל קובץ נטול ניקוד. כלומר, תמלילן Word 6, למשל, יפתח את הקובץ כטקסט עברי, אך ללא ניקוד.
למה? - האם לא היה כדאי למצות את המרב מתכונה זו של טקסט מנוקד?
כמובן, האשמה תלויה בממשק פרויקט השו"ת (גרסה 3, שאינו מאפשר העברת טקסט באמצעות ה'קליפ-בורד'), ממשק שעדיין אינו מכיר ניקוד, לצערנו.

ואולם, כיוון ש-Word 6, או דגש 2, יודעים ניקוד עברי, צריכה הייתה התוכנה לאפשר שמירה של טקסט, יחד עם הניקוד שלו.

טיפול בתקלות

לאחר תקלה בהתקנת התוכנה, התקשרתי לסטימצקי. קיבלתי שירות טוב (ויותר מכך). התוכנה הותקנה, אך עדיין הפונטים מסרבים להיראות יפה באופן תמידי. יכול להיות, כטענת הבחור הצעיר שסייע בידי בצד השני של הטלפון, שהבעיה היא בפונטים המותקנים במחשב שלי (היוצרים מעין התנגשות עם הפונטים שמתקינה התוכנה). על כל פנים - למרות השיפורים השונים בתצוגה ובשינויי הפונטים - עדיין יש בעיות. אני בטוח, שלאחר כמה שיחות טלפון נוספות, עופר יחזור אליי עם פתרון.
תודה.

כמה עניינים קטנים

דעת מקרא

מתוך הלכסיקון **'אתרים'** קיבלתי את **'המונה'**.
ביקשתי פרטים על המקום וקיבלתי: **'עיר המוזכרת ביחזקאל'**. קצת מוגזם!

ועוד - לחיצה על השם הייתה אמורה 'להעביר' את השם לתיבת החיפוש, אך במציאות אין הדבר קורה כך. הפתרון הנכון קשור לא רק בקישוריות נכונה כי אם גם בזיהוי המקום מבחינה טופוגרפית-היסטורית.

השמטות

דעת מקרא

מפתחי התוכנה 'שכחו' להביא בפני המשתמש כמה מאוצרותיה של 'דעת מקרא' שעל גבי נייר. ראשית, להזכיר את המובן מעצמו (?) שאין במאגר זה טעמים, שלא כמו בספרים המקוריים. אם ניתן היה לעצב טקסט מנוקד, איני רואה סיבה של ממש שלא לעצב טקסט עם טעמים, למרות שאני מודע היטב לקשיים. יהי רצון... למהדורה הבאה.

כמו כן, מפתחי התוכנה 'שכחו' להביא את הערות השוליים המלוות את פירוש 'דעת מקרא', הערות העולות לאלפים רבים. לדוגמהw עיון בשם 'יעיאלי' - שם קשה לפירוש - מביא את המעיין לספר דברי הימים ופירוש 'דעת מקרא' על אתר. עם זאת, התקליטור אינו מביא את ההערה החשובה משמו של ר' משה זיידל (על דה"א טו,יח) כי עניינו של השם 'יעיאלי' הוא 'יחיאלי' בחילופי ע"ן - ח"ת. ברור שהשמטת הערות השוליים גורמת נזק לאיכות הפירוש ותרתיע את החוקרים מלהסתייע בתקליטור. יהי רצון... למהדורה הבאה.

ועוד השמטה. כדאי להזכיר לכל לומדי התנ"ך כי פירוש 'דעת מקרא' מלווה במאות רבות של איורים, תמונות, מפות, ממצאים ארכיאולוגיים, רשימות-יחס, ועוד ועוד. לכל אלו אין זכר בתקליטור, וחבל. יהי רצון... למהדורה הבאה.

סיכום

דעת מקרא

תוכנת 'דעת מקרא' היא שילוב של כמה תכונות מוצלחות:
- **טקסט** מקראי מדויק
- **ניקוד** מלא לטקסט
- **פרשנות מודרנית** לתנ"ך
- **ממשק נוח** לחיפושים
- **מאגרי מידע** בצורת לכסיקונים שונים

ועוד.

תכונות אלו הופכות את התוכנה לכלי עזר חשוב, במיוחד לתלמידים הלומדים תנ"ך, אך לא רק להם.

בעתיד, המורה עשוי שלא לפתוח את השיעור במלים הקלסיות:
- תלמידים, בבקשה לפתוח את התנ"ך בספר יהושע.
אלא: -
- תלמידים, הפעילו את 'דעת מקרא' ומיצאו את 'אפק'.

אין ספק שתוכנה זו מצעידה את מורי התנ"ך בבתי הספר, וגם את תלמידיהם, צעד אחד גדול קדימה.

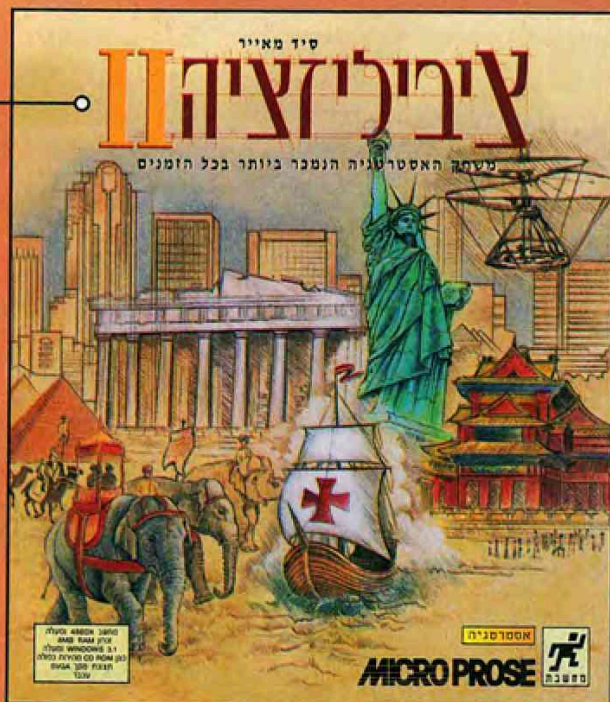


זה היה ספיישל חד פעמי.
הפליטים חוזרים רענניס
בחודש הבא עם:
הבועה



THE GRIN and CHESHIRE CAT
"ללא מילים"
כתב: גל שוורץ
עיפרון: נדב נשט יותם פישבין
דיו: נדב נשט
צבע: נדב נשט
פרק ראשון ואחרון! (לעת עתה)
כל הזכויות שמורות לשוורץ

חדש מבית מחשבת





ציביליזציה 2

משחק האסטרטגיה הטוב ביותר בכל הזמנים.

PC GAMER - 96%

הציון הגבוה ביותר בו זכה משחק

"אפילו לאחר ארבע שנים לא התקרב שום משחק אסטרטגיה ל "ציביליזציה" ועכשיו הוא טוב כפליים."

GAME MASTER - 95%

"אל תתחיל לשחק בו אם יש לך משהו חשוב לעשותו כמו לישון לאכול או כל דבר טיפשי דומה..."

"זהו ללא ספק אחד המשחקים המרתקים והמושלמים ביותר לשחקני אסטרטגיה."

"בכל זאת הזהרו סוג זה של מציאות מדומה ממכר בצורה מסוכנת."

"בסך הכל מדובר בעבודת נאונים...וזהו!"

PC HOME - 91%
PC ZONE - 90%

"עוד קלסיקה ללא גיל..."



טרה נובה

משחק פעולה המשלב משחק אסטרטגי, גרפיקה מדהימה ופעולה בלתי פוסקת.

PC REVIEW - 90%

"אחד המשחקים הטובים ביותר שנעשו עד היום... שילוב חכם ומטריף של DOOM ו-Command and Conqure אך יותר טוב מכל אחד מהם!!"

PC FORMAT - 90%

"טרה נובה יעצור את נשימתך."

PC GAMER - 91%

"טרה נובה קובע סטנדרט חדש במשחקי המחשב."

DESCENT 2

ההמשך הבלתי נמנע להצלחה.

טוס להרפתקאה תלת מימדית בגרפיקת SVGA הכוללת עשרות עולמות חדשים, יצורים מאיימים וכלי-נשק מתוחכמים.

מחשבת-הרפתקאה שאינה נגמרת



בית מחשבת, מרכז שיווק: רח' ארלוזורוב 28 הרצליה 46448

טל': 09-552402 פקס': 09-552413 מחלקת תמיכה: טל': 09-552417

להשיג בחנויות המחשבים וברשתות המובחרות ברחבי הארץ